



# PEMERANAN TOKOH RAJA NASKAH LAKON PRABU MAHA ANU KARYA ROBERT PINGET

FRISDO EKARDO<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia. E-mail: frisdoe@gmail.com

## ARTICLE INFORMATION

**Submitted:** Desember 2018.

**Review:** Januari 2019.

**Accepted:** April 2019.

**Published:** November 2019

## KEYWORDS/KATA KUNCI

Tokoh Raja, Pemeranan, Presentasi,  
Teori Stanislavsky

## CORRESPONDENCE

Phone: 085210798734

E-mail: frisdoe@gmail.com

## A B S T R A C T

Naskah Prabu Maha Anu karya Robert pinget terjemahan Saini KM adalah naskah yang mencoba menjembatani jalinan peristiwa yang diciptakan oleh pemikiran yang berdasarkan keinginan (obsesi) manusia sebagai tindak kritisnya dalam menyikapi kehidupan. Yang di satu pihak justru menggiringnya kepada ketidak abadian dalam menjalani sebuah kehidupan. Pementasan Prabu Maha Anu adalah satu upaya untuk memahami kembali pikiran-pikiran absurd yang tercermin berdasarkan tampilan tokoh secara tragis dan komikal. terwujudnya hal itu pemeran memilih unsur artistik pada pemilihan acting yang akan dimainkan untuk mempertajam gagasan tersebut agar dapat di mainkan dan dinikmati dalam pementasan. Sebagai proses kreatif maka tercapainya sasaran dalam pementasan Prabu Maha Anu sangat ditentukan oleh ketepatan perancang dalam memilih metode pemeran. Hal ini menjadi penting agar pemeran mendapatkan kemudahan untuk kerjasama bersama sutradara agar lebih efektif dan efisien dalam mewujudkan acting yang sesuai dalam rancangan.

## GAGASAN PENCIPTAAN

Penciptaan pemeranan merupakan wilayah yang penting dalam suatu pertunjukan teater. Pemeranan berkaitan dengan permainan aktor diatas panggung. Pilihan terhadap pemeranan berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mempraktikan perilaku tokoh yang diperankannya. Berbagai dinamika rasional dan emosional yang ada selama masa perkuliahan, telah menentukan pilihan

capaian akhir perkuliahan, yaitu pilihan kompetensi pemeranan.

Pemeranan berkaitan dengan persoalan akting menurut Tambayong dalam bukunya *Seni Akting* (2000: 3) akting adalah suatu pekerjaan, bukan sekedar kegiatan. Pernyataan tersebut harus dipegang aktor sejak dini, semenjak ia memutuskan untuk mempelajari seni drama dan seni teater dan menjadikan akting sebagai pilihan profesi. Pemeran mengusung naskah karya *Robert Pinget*

dengan judul *Architruc* yang diterjemahkan *Saini KM* dengan judul *Prabu Maha Anu*. Menurut Tambayong (2000: 3) bahwa, sebagai suatu bentuk kerja seni, akting harus ditumbuhkan dari kesadaran-kesadaran insani yang mengikat, yang dengannya akan menentukan nilai keperibadian seorang aktor.

Pilihan terhadap naskah *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget didasari atas keinginan untuk mengaktualisasikan nilai - nilai yang terkandung dalam karya tersebut. Robert Pinget adalah seorang sastrawan kelahiran Geneva pada tanggal 19 juli 1919. Robert Pinget memiliki paham absurd, yang dituangkan ke dalam naskah *Prabu Maha Anu*. Naskah *Prabu Maha Anu* memuat ciri-ciri drama absurd seperti dialog yang tidak realistis.

Naskah *Prabu Maha Anu* menceritakan kisah tentang sebuah rumah sederhana yang ditinggali beberapa orang manusia sebagai perwakilan realitas. Mereka mempertanyakan setiap keadaan yang berada dalam realitas, yang tidak sesuai dengan keinginan. Seorang manusia merasakan kesepian, serba kekurangan dan mereka tidak dapat menikmati kehidupan itu sendiri sehingga obsesi yang tinggilah yang mereka miliki untuk menjadi bahagia. Rutinitas yang mereka lakukan dalam setiap waktunya mempertanyakan

di mana kebahagiaan yang mestinya mereka dapatkan, dengan memerankan keinginan yang mereka obsesikan dan kembali mempertanyakannya. Mereka tidak mendapatkan jawaban dan pada akhirnya tidak dapat memaknai kehidupan itu sendiri. Dalam naskah ini ada beberapa tokoh diantaranya Raja, Baga, Koki, dan Maut merekalah yang menjadi simbol perwakilan pikiran seorang manusia.

Tema utama yang ada dalam naskah adalah tentang keberadaan (eksistensi) manusia yang tidak pernah puas dalam kehidupan, dan juga tidak memiliki rasa syukur atas apa yang didapatnya. Sifat tersebut digambarkan dalam tokoh *Raja*. Pemilihan tokoh *Raja* didasari atas perbedaan pikiran dalam strata sosial yang dekat dengan konteks hari ini, yaitu seorang manusia yang tidak pernah puas dengan apa yang dia dapatkan (kedudukan).

Martin Esslin (2008:4) mengatakan bahwa kata 'absurd' aslinya berarti 'tidak harmonis' dalam konteks musik. Maka dari itu definisi kamusnya adalah; 'tidak selaras dengan nalar atau kelayakan umum; tidak kongruen, tidak masuk akal, tidak logis,' dalam pemakaian sehari-hari, 'absurd' berarti 'menggelikan', tapi bukan dalam pengertian yang digunakan dalam kamus, maupun pengertian dalam pembahasan

teater absurd. Dalam sebuah esai tentang Kafka, Ionesco mendefinisikan pemahamannya mengenai istilah tersebut sebagai berikut; "Absurd berarti tidak ada tujuan. Tercabut dari akar religius, metafisis maupun transendental, manusia tersesat; secara perilakunya menjadi tak bernalar, absurd, sia-sia.

Hal ini terlihat dari tingkah laku tokoh Raja yang mellihatkan gambaran seseorang yang telah kehilangan tujuannya dan hanya memiliki obsesi untuk menjadi Raja. Setiap keinginan tokoh Raja hanya menjadi ilusi, yang tidak dapat diselesaikan hingga tuntas dan pada akhirnya mencari kembali bentuk keinginan yang membuat dia bahagia. Pada tokoh Raja tergambar seorang yang memiliki pemikiran tidak jelas dalam bertindak pada akhirnya akan lari dari kenyataan dengan mencoba mencari peran yang sesuai dengan kinginannya (obsesi). Uraian diatas dapat diperkuat dalam penjelasan Martin Esslin dalam bukunya (2008:27) mengatakan menunggu berarti mengalami tindak waktu, yang merupakan perubahan konstan. Karna tidak ada sesuatu yang nyata terjadi, maka dengan sendirinya perubahan itu sendiri merupakan sebuah ilusi. Aktifitas waktu yang tiada hentinya bersifat mengalahkan diri, tanpa tujuan, dan karenanya kosong

dan hampa. Semakin banyak hal perubahan, maka hal-hal itu makin sama saja.

Dari penjabaran diatas tergambar bahwasanya sisi yang terlihat dalam realitas kehidupan ketidak stabilan keinginan dan kenyataan setiap manusia sehingga merasakan kengerian dari stabilitas dunia ini. Sifat ketidakdewasaan atau wibawa seorang Raja itu sendiri tidak terlihat, seperti tidak dapat menyikapi permasalahan yang ada dalam realitasnya. Pemeran menggambarkan seorang tokoh biasa yang memerankan seorang Raja untuk menghibur dirinya disetiap kegelisahannya dengan mengalihkan kenyataan dengan sandiwara sebagai alasan untuk menghibur dirinya untuk mendapatkan kebahagiaan.

Seorang raja yang memiliki sifat obsesional (keinginan) yang mendorong keyakinan bahwa seseorang yang ingin segala-galanya perfeksional (sempurna) berdasarkan keinginannya. Setiap keinginan harus dicapai dengan sempurna menurut pemikirannya sendiri. Dalam hal ini terlihat bahwasanya Robert Pinget memiliki tujuan pengetahuan dalam karya ini, yaitu absurd itu memang ada di dalam realitas kehidupan tanpa mesti lari untuk permasalahan cukup dijalani dan memaknai setiap kehidupan itu sendiri, jika tidak

maka seorang yang menafikan kenyataannya akan menemukan permasalahan yang sama dengan tokoh Raja dalam naskah ini. Pemeran akan menghadirkan tokoh seorang yang memerankan Raja, dengan memilih konvensi persentasi dan memakai teori *Stanislavsky* dengan beberapa metode untuk menciptakan karakter (tokoh) Raja.

Hal ini akan pemeran lakukan untuk perwujudan tokoh di atas panggung sesuai dengan mengidentifikasi naskah dan tokoh Raja. Dalam beberapa referensi yang pemeran lihat dan observasi dalam pertunjukan pementasan langsung, pementasan naskah ini masih memiliki karakter psikologi yang hampir sama dan juga memposisikan usia keseharian berdasarkan tokoh yang dimainkan. Pemeran merasa tertantang untuk mewujudkan akting dan bentuk tubuh yang berbeda dengan melakukan beberapa perubahan. Seperti mempertegas dan memperjelas karakter seseorang yang bukan Raja, karena bagaimanapun seorang aktor harus mampu keluar dari kebiasaan keseharian mereka.

Aktor bekerja atas dasar kombinasi antara intelektual dan naluri (*filling*) yang ada dalam dirinya. Tambayong (2000: 40-41) mengatakan bahwa *filling* - pengindonesiaan atas *feeling*

ini berpangkal pada rasa percaya akan kebenaran diatas intuisi yang mengandung daya ungkap kesan-kesan, serta daya tangkap gerak gerik jiwa. Melalui *filling*, sebuah akting dapat terproses secara intuitif, hidup, punya spirit, mendekati kenyataan-kenyataan realistik.

Melalui pemahaman di atas dapat dinyatakan bahwa aktor kemudian dituntut harus menguasai faktor elementer pemeranan, yakni tubuh, vokal dan *filling*, serta emosi melalui latihan-latihan khusus. Kesadaran ini, menurut Tambayong lebih lanjut, berimplikasi pada keinginan melakukan eksplorasi dan observasi terhadap segala fenomena yang berada di luar dirinya secara berkelanjutan. Proses tersebut menjadi pengalaman personal, bersifat ingatan emosi dalam pikiran dan pada suatu saat dapat diekspresikan secara sadar sesuai dengan peran atau karakter yang diinginkan dalam naskah lakon. Sifat dasar manusia yang cenderung ingin mengamati dan meniru segala hal yang berada di luar dirinya, termasuk mempelajari karakter dan perilaku manusia. Proses meniru ataupun berimajinasi sangatlah dibutuhkan oleh seorang aktor dalam buku Stanislavsky yaitu *Persiapan Seorang Aktor* (1980: 68) menyatakan bahwa imajinasi harus ditumbuhkan, atau kalau tidak sebaiknya ia meninggalkan

panggung. Jika tidak, maka ia akan jatuh kedalam tangan sutradara – sutradara yang mengisi kekosongan imajinasi mereka dengan imajinasinya sendiri, hingga dia menjadi sekedar alat saja.

Naskah yang memiliki tema kehidupan ini, menceritakan tentang kehidupan seseorang yang memiliki obsesi yang tinggi untuk mendapatkan tujuannya. Prihal ini menjadikan naskah ini tergolong bergaya absurd, hal ini pemeran ingin menghadirkan akting persentasi, karena tidak menutup kemungkinan naskah absurd dimainkan dalam bentuk laku realis.

#### DESKRIPSI DAN PROSES PENCIPTAAN

Pemeran menggunakan konvensi akting Presentasi. Konvensi presentasi mengutamakan identifikasi antara jiwa si aktor dengan jiwa si karakter, sambil memberi kesempatan kepada tingkah laku untuk berkembang. Tingkah laku yang berkembang ini berdasarkan situasi-situasi yang diberikan si penulis naskah. Si aktor percaya bahwa dari aksi dan situasi-situasi yang diberikan bentuk akan menghasilkan sesuatu yang berbeda dalam pemeranan. Dia mengetahui bahwa ekspresi aksi-aksi karakter tergantung dari identifikasi dengan pengalaman pribadinya sendiri (Stanislavsky menyebutnya dengan istilah *the magic if*) dengan kata lain, si aktor

dengan sengaja menggunakan nalurinya untuk memainkan perannya.(Eka D Sitorus, 2002: 29)

Jenis akting Presentasi diwujudkan dalam proses penciptaan pemeranan berdasarkan teori *To Be* yang dirumuskan Stanislavsky. Hal ini merujuk pada uraian Stanislavsky dalam bukunya *Shomit Mitter* (2002: 11 ) mengatakan bahwa Stanislavsky menekankan bahwa aktor harus mengetahui bahwa objek di sekitarnya hanyalah *property* panggung, objek fiksi dalam dunia rancang bangun. Hal tersebut menunjukkan longgarnya aktualitas, suatu kenyataan tentang situasi kewajaran diatas panggung. Maka aktor menguasai penonton dengan menunjukkan bahwa semua yang ada diatas pentas “ jelas,jujur, dan apa adanya”.

Dalam hal ini bagaimana pemeran dapat menghadirkan tokoh dengan memahami tentang *magic if* menolak meniadakannya sebagai cara untuk menguncang ketenangan tentang kebenaran yang diimajinasikan. Jadi dengan menerjemahkan kekuatan pengaruhnya tentang aksioma (perbuatan), aktor Stanislavsky sekarang mampu menerangkan dengan jelas apa yang sebenarnya.

Seluruh kerja penciptaan pemeranan yang berdasarkan konvensi akting presentasi dengan menggunakan rujukan

teori *To Be Stanislavsky* ini, akan diuraikan menjadi tahap-tahap kerja pemeran yang terdiri atas 4 (empat) tahap sebagai berikut; a) Observasi Tokoh yaitu pencarian segala informasi tentang tokoh *Raja* berdasarkan teks yang tertulis di dalam naskah, pencarian informasi yang terkait tentang laku dan perilaku manusia yang berdekatan dengan tokoh *Raja*, dan pencarian informasi tentang pengarang dan alasannya menghadirkan tokoh *Raja*; b) identifikasi/upaya menubuhkan tokoh yaitu dengan merancang identifikasi fisik, psikis, sosial untuk dapat menubuhkan kedalaman diri tokoh *Raja* yang dimainkan; c) Tahap mewujudkan tokoh raja ke atas panggung yaitu tahapan tersebut dapat diciptakan berdasarkan kerjasama dengan sutradara, hingga aktor mampu menyesuaikan nada, tempo permainan, mempergunakan *handproperty* dan mengatur *blocking*, pencahayaan, musik dan merasakan suasana lainnya dalam bentuk laku ataupun akting; dan d) *Finishing* perwujudan tokoh yaitu totalitas adalah sentuhan akhir dalam pencarian selama latihan (proses), yang menjadikan kesatuan laku natural di atas panggung, berdasarkan observasi, penumbuhan tokoh, dan mewujudkan tokoh ke atas panggung.

### Metode Penciptaan Peran

Penciptaan peran tokoh *Raja* dalam naskah *Prabu Maha Anu* menggunakan akting yang digagas oleh Stanislavsky. Metode tersebut meliputi Observasi tokoh, Menubuhkan Tokoh, Memanggungkan tokoh, dan Sentuhan akhir emosi yang telah dibangun (*finishing*). Berbagai tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Observasi tokoh

Pemeran mewujudkan tokoh ke atas panggung sangat membutuhkan waktu yang sangat lama. Karena bagaimanapun seorang pemeran membutuhkan tafsir yang lebih matang dalam mengidentifikasi tokoh yang akan diwujudkan ke atas panggung. Sebelum itu pemeran membutuhkan observasi seperti mencari informasi tentang raja berdasarkan teks naskah. Dalam observasi ini pemeran dengan melakukan *reading* bersama sutradara dan aktor lain menemukan penafsiran seorang tokoh raja memiliki sifat yang sombong. Dalam observasi ini pemeran melakukan observasi langsung kepada orang yang memiliki fisik yang sama dalam penafsiran pemeran yaitu seseorang yang memiliki postur badan yang gemuk. Orang yang berbadan gemuk cenderung menghabiskan waktunya untuk makan dan tidur dan ketika mendapatkan masalah, mereka melampiaskan emosinya dengan makan

sebagai alasan untuk melupakan permasalahan dalam pikirannya.

Pemeran melakukan diskusi setiap latihan selesai, dengan membahas informasi yang didapatkan dalam setiap latihan. Pemeran tidak hanya mencari informasi ketika latihan saja, tetapi pemeran melakukan pencarian atau pemahaman individu dengan membaca berulang kali melalui naskah dan dibantu sutradara memberikan pemahaman berulang kali untuk mempertajam pemahaman terhadap teks dan tokoh yang akan dimainkan.

Robert Pinget adalah seorang penulis naskah yang memiliki kelihaihan untuk merangkai kata dalam setiap penulisan yang dia tuliskan dengan menghadirkan tokoh Raja. Hal ini terlihat dari hasil pikiran Robert Pinget yaitu menghadirkan dialog-dialog yang membuat tokoh tersebut memiliki alasan yang banyak ketika sebuah keinginan tidak terselesaikan dengan baik. Perihal ini menjadikan tokoh Raja sangat penting dalam naskah *Prabu Maha Anu* ini karena ia bertindak sebagai mesin dalam penyampaian isi pemikiran seorang penulis.

## 2) Menubuhkan Tokoh

Menubuhkan tokoh dalam metode ini dihadirkan ketika semua observasi dan penafsiran sudah menghasilkan data untuk mendekati jiwa tokoh, sehingga dengan data tersebut seorang pemeran akan dapat menubuhkan jiwa tokoh kedalam diri sendiri. Karna seorang aktor harus mampu untuk menubuhkan karakter tokoh dengan dirinya sendiri bagaimanapun untuk memainkan karakter tokoh tidak bisa digantikan dengan tubuh aktor yang lain, perihal ini yang membuat ruh dari citra dari isian naskah akan tersampaikan dengan baik. Hal ini di perkuat dari kutipan Stanislavky mengatakan jika tidak menggunakan tubuh kita sendiri, suara kita sendiri ,gaya bicara tertentu, cara bergerak dan berjalan yang tertentu; jika kita tidak menemukan bentuk karakterisasi yang pas untuk citra sosok pribadi tertentu, kita tidak akan dapat menyampaikan kepada orang lain ruh dari citra tertentu itu ( 2008:1)

Selanjutnya menyesuaikan hasil identifikasi pisikal tokoh, Psikis tokoh dan sosial tokoh sehingga dapat menciptakan karakter tokoh yang kompleks. Berdasarkan observasi dan penafsiran yang matang untuk dapat mewujudkan tokoh dalam bentuk karakter sehingga dengan itu seorang pemeran dapat menubuhkan tokoh

dalam bentuk peran. Seorang pemeran dapat menghadirkan tokoh yang sesuai dengan pilihan bentuk gestur, vokal dan permainan yang berkarakter sehingga dapat menghasilkan bentuk seorang tokoh yang kompleks. Pemeran menubuhkan karakter tokoh sebelum masuk ke atas panggung. Dalam hal ini rancangan tokoh dilihat dari:

a. Bentuk fisik tokoh

Pemeran merancang berdasarkan penafsiran bentuk tubuh yang pemeran dapatkan yaitu seorang tokoh yang memiliki postur badan gemuk. Bentuk badan pemeran yang tidak sebanding dengan rancangan tubuh karakter tokoh, maka pemeran bersama sutradara merancang bentuk tubuh yang mendekati karakter yang dimainkan. Bekerjasama dengan penata kostum untuk membentuk tubuh yang sesuai karakter seperti tambahan otot-otot tubuh lewat visual busaefek kostum yang ditambahkan kebadan dengan cara menempelkan. Tambahan tersebut seperti memberi otot dari dada, perut hingga ke paha untuk mempertegas dan menghadirkan bentuk tubuh yang gemuk sesuai dengan rancangan hasil penafsiran naskah yang pemeran dapatkan.

b. Bentuk psikis tokoh

Bentuk psikis yang pemeran hadirkan dalam tokoh Raja naskah *Prabu Maha Anu* ini adalah menghadirkan seorang tokoh yang sombong yang terlihat sok dengan lingkungannya. Hal ini diwujudkan dalam adegan ketika seorang koki masuk. Pemeran akan menghadirkan bentuk lakuan seorang yang mengandaikan dirinya seorang Raja yang memiliki kekuasaan. Mempellihatkan kekuasaan di lingkungannya sendiri, walaupun kenyataannya tidak seperti itu.

Pemeran juga memperlihatkan sifat yang malas dengan memperjelas *gesture* ketika setiap tokoh Raja mempertanyakan menu (makanan) kepada tokoh Baga. Hal ini akan memperjelas bahwa seorang tokoh memiliki sifat yang malas dan dalam pikirannya hanyalah kesenangan (makan). Ketika menjalani rutinitas keseharian pemeran juga akan melihat sifat yang paling mendasar dari tokoh Raja yaitu memiliki obsesi yang sangat tinggi sebagai seorang tokoh Raja yang memiliki banyak keinginan (obsesi). Memerintah tokoh Baga untuk mengabdikan setiap keinginannya dalam bentuk bersandiwara untuk menghibur dirinya.

c. Bentuk sosial tokoh

Bentuk sosial dari tokoh ini Raja dalam naskah *Prabu Maha Anu* ini yaitu seorang yang tidak dewasa dalam



menyikapi kehidupan dan memiliki jiwa sosial yang sangat kurang. Hal ini membuat sifat tokoh terlihat arogan dalam menjalani hidup sehari-hari. Membenarkan pikiran sendiri tanpa mempedulikan situasi-situasi yang ada setiap lingkungan yang mereka jalani. Hal ini lah yang membuat dia terlihat sok sebagai manusia biasa. Yang hanya menjadikan raja dalam pikirannya.

### 3) Memanggungkan tokoh

Metode ketiga ini akan dapat dengan mudah ketika seorang pemeran sudah memahami setiap isian alur cerita yang di ingini seorang penulis naskah. Hal ini berdasarkan observasi dan pemeran akan menemukan pemahaman untuk menjadikan dirinya sebagai karakter tokoh yang kompleks. Pemeran mendapatkan bentuk gambaran dari pisikal tokoh, fisiologi tokoh, dan sosial tokoh ini, maka seorang pemeran akan memakai teknik *the magic if* untuk mewujudkan diri pemeran kedalam karakter tokoh yang akan menghadirkan keatas panggung. Aktor mampu menyesuaikan beberapa elemen panggung yang harus diperhatikan diantaranya; *pertama*, Penguasaan nada tempo permainan. Dalam penguasaan nada berbicara tokoh Raja, pemeran membagi takaran nada dan tempo

berbicara antara seorang yang bernama Raja dan sebagai orang biasa.

*Kedua*, penguasaan penggunaan *handproperty*. Selama proses latihan yang pemeran lakukan bersama sutradara dan asisten sutradara adalah pemeran memiliki penemuan dan mengembangkan akting. Permainan akting yang dapat membedakan dan memperjelas karakter dengan penguasaan *handproperty* di atas panggung. Pemeran dengan penguasaan beberapa *handproperty* seperti mahkota Raja. Hal ini yang memperjelaskan kontrasnya antara tokoh bernama Raja dengan tokoh yang berperan seolah Raja yang memiliki kekuasaan.

*Ketiga*, penguasaan *blocking*. Pengaturan *blocking* yang konsisten mulai pertama latihan hingga latihan terakhir. *Blocking* terlihat dari tehnik muncul pada awal permainan di mana tokoh Raja berdiri didepan kaca sambil bercermin dan menyeringai mengeluarkan lidah, lalu *move* kearah kasur mengambil jas dan hingga bergerak kearah kursi malas dan mulai melakukan dialog. Hal ini merupakan perwakilan penguasaan *blocking* yang pemeran lakukan dan dapatkan selama proses latihan memanggungkan tokoh dalam proses sesuai dengan *scedule* yang ditetapkan.

*Keempat*, penguasaan pencahayaan. Penguasaan cahaya selama proses latihan pemeran sangat membutuhkan bantuan cahaya untuk membangun *mood* bermain dengan memudahkan pemeran untuk membangun suasana yang di tuntutan naskah dan arahan seorang sutradara. Dalam proses latihan pemeran dan sutradara mencoba menggunakan lampu general sebagai stimulus untuk membiasakan suasana panggung. Hal ini sudah dapat dilakukan ketika lebih kurang dua minggu sebelum pementasan berlangsung.

*Kelima*, penguasaan musik dan merasakan suasana lainnya dalam bentuk laku ataupun akting. Proses penyesuaian musik dalam permainan sangatlah penting dalam pertunjukan teater. Karena instrumen musik itu sendiri akan mendorong permainan acting dalam penyampaian dialog untuk memahami setiap suasana yang di sepakati untuk mengiringi permainan dengan musik.

#### 4) finishing (sentuhan akhir)

Metode terakhir ini lebih kepada sentuhan akhir dari setiap pencarian yang dihasilkan selama proses yang diwujudkan ke dalam pementasan. Lewat mengkolaborasikan setiap elemen panggung seperti bagaimana seorang aktor telah mengakrabkan diri dengan

*handproperty*, *setting*, pencahayaan, dan musik sebagai penunjang kesempurnaan dalam bentuk pementasan. Menemukan sentuhan kepada seorang penonton dalam melihat pertunjukan yang di suguhkan.

### C. Proses Latihan

Proses latihan adalah proses dimana seorang pemeran mendapatkan pencarian untuk menunjang actingnya dengan mendisiplinkan diri untuk melatih dan mengembangkan setiap penemuan yang di dapatkan dalam bentuk proses latihan. kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan-tahapan tertentu dengan kerjasama sutradara dan asisten sutradara. Adapun bentuk-bentuk latihan sebagai penjabaran metode di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Reading

*Reading* merupakan latihan permulaan untuk menyatukan penafsiran naskah dan pencarian informasi keterkaitan tokoh dalam bimbingan Sutradara bersama asisten sutradara dan aktor lainnya. Tujuan lain dari *reading* adalah pencarian dan menyatukan pemahaman dalam tokoh yang akan dimainkan sesuai kebutuhan peran yang akan mendapatkan sentuhan emosi.

Latihan pertama dilakukan dengan cara membaca naskah bersama sutradara

dan asisten sutradara antara pemain satu dengan pemain yang lain, sesuai karakter tokoh yang diperankan. Maka konsentrasi utama pemeran adalah mendapatkan pemahaman terhadap tafsir dari naskah sehingga penciptaan dinamika dialog, pengaturan tempo dialog, ketepatan dalam aksi dan reaksi verbal, juga keterlibatan emosi dalam kata demi kata.

Dalam latihan pertama pemeran dengan aktor lain membutuhkan pengulangan membaca naskah dan memahami naskah beberapa kali hingga menemukan penafsiran satu demi satu dialog. Untuk membangun relasi antar dialog dengan lawan main. Dalam latihan proses naskah *Prabu Maha Anu* ini pemeran dengan aktor lain melakukan *reading* selama 8 kali dalam proses jadwal latihan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih pemeran juga melakukan latihan tersendiri diluar jadwal latihan yang telah disepakati bersama.

## 2) *Blocking* Kasar

Setelah terciptanya kesatuan tafsir dalam *reading* secara kolektif hingga mampu seorang aktor melepaskan naskah dan memodali dirinya dengan pemahaman terhadap naskah, maka latihan dilanjutkan dengan penciptaan *blocking* yang dibantu oleh sutradara dan asisten sutradara. Secara umum, *Blocking* adalah teknik pengaturan

langkah-langkah para pemain untuk membentuk pengelompokan dan perubahan suasana dalam cerita yang dimainkan. Sebelum pencapaian *blocking* yang baku maka pemeran, lewat arahan sutradara, melakukan pencarian *gesture* dan *move* secara acak dan bebas hal ini pemeran membutuhkan waktu yang sangat lama.

*Blocking* kasar digunakan untuk mengukur kemampuan dramatik, dan imajinasi yang dimiliki aktor yang terkait dengan kesadaran ruang dan elastisitas tubuh dalam mengukur kemampuan berucap yang disertai kemampuan gerak (*move*). Tahapan *blocking* kasar dalam perancangan dalam naskah *Prabu Maha Anu* dilakukan secara intensif selama beberapa kali latihan. Keterlibatan sutradara dalam tahapan *blocking* ini adalah menentukan *gesture* dan *move* yang telah dieksplorasi pemeran agar dapat terwujud *blocking* baku. Selain hal tersebut, sutradara juga menyeleksi beberapa *blocking* yang telah di buat pemain dengan berpijak pada kebutuhan irama, dramatika, suasana dan komposisi panggung.

## 3) *Blocking* Halus

*Blocking* halus merupakan tahapan latihan yang bertitik tolak dari *blocking* kasar. Terciptanya Komposisi *blocking* baku ditandai dengan tersusunnya 'pola lantai'

yang baku. Pembakuan bloking juga dilandasi oleh tercapainya aksentuasi makna (*spine*) dalam dialog, sehingga setiap laku terkesan 'logis' dan dapat dinikmati. Kegiatan kongkret yang dilakukan dalam bloking halus ini adalah menyeleksi semua capaian-capaian bloking kasar dengan mengamati bloking dan *movement* dalam adegan demi adegan.

Pengurangan *movement* atau perombakan bloking diputuskan oleh sutradara agar setiap bloking yang dibakukan dapat menghasilkan permainan yang meyakinkan dan tersusun yang menghadirkan permainan yang terlihat natural. Secara menyeluruh bloking halus bertujuan untuk mengembangkan penghayatan peran, menciptakan *inner acting*, dan mengembangkan permainan yang bersifat kolektif. Bloking halus dalam latihan pementasan *naskah Prabu Maha Anu* ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan.

#### 4. *Finishing*

Tahap *finishing* sering dianggap sebagai proses terwujudnya detail-detail permainan yang memberikan sentuhan akhir kepada penonton. Detail-detail permainan yang dimaksud adalah berbagai respon pemeran terhadap keberadaan elemen-elemen pementasan yang lain yang meliputi penataan setting, daya dukung

ilustrasi musik, penggunaan properti, dan kostum yang dipakai. Pada tahap ini pemeran sudah harus mampu membangun penghayatan dirinya, sehingga setiap gerak dan ucapannya terkesan 'wajar'.

Dalam penataan artistik, para penata sudah harus melakukan penyelarasan akhir terhadap semua komponen artistik yang meliputi warna, perspektif tontonan, perubahan warna karena efek cahaya, daya dukung musik terhadap emosi dan suasana kejadian, kontekstualisasi pilihan instrumen terhadap latar cerita dan harmonisasi dengan seni peran yang akan disajikan. Dalam finishing ini bagaimana seorang pemeran mempermanenkan setiap pencarian yang telah di dapatkan untuk konsisten dalam bentuk pencarian tersebut. Baik itu acting yang ditawarkan dan juga elemen-elemen panunjang pementasan yang akan dipertunjukkan hingga pementasan.

Pemeranan merupakan kreativitas paling penting dalam penciptaan *acting* dalam pementasan teater. Pelaksanaan pementasan sangat ditentukan oleh kemampuan akting para pemerannya. Pemeran tidak sekedar harus menguasai aspek-aspek seni peran tetapi juga harus mampu menerjemahkan secara tuntas gagasan-gagasan dasar yang tersirat dalam

naskah sebagai titik tolak pembentukan seni perannya yang akan di pertontonkan.

Tugas pemeran adalah mewujudkan tokoh dalam naskah yang ditulis oleh seorang penulis naskah. Perwujudan tokoh diciptakan dengan bertitik tolak pada penafsiran terhadap naskah yang akan dimainkan. Keberadaan lakon, dengan demikian adalah stimulan terciptanya imajinasi terhadap karakter tokoh yang kemudian diekspresikan dalam gerak dan kata sebagai instrumen akting para pemeran. Wujud ekspresi terhadap karakter tokoh dalam naskah itulah yang kemudian menjadi bentuk kompleks dari seni peran.

Naskah *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget terjemahan Saini KM adalah naskah yang memiliki gaya absurd. Namun hal tersebut dapat dirunut pada gaya dialognya yang masih keseharian. Secara umum, naskah *Prabu Maha Anu* menyetengahkan konflik psikologi obsesional, seorang manusia biasa yang menjalani kehidupannya yang lebih mengutamakan keinginannya dari pada menyadari kenyataannya. Hal inipun membuat dia luput untuk memaknai kehidupannya, sehingga emosipun telah mengalahkan tujuannya yang membuat dirinya dihantui oleh ketakutan untuk menerima keadaan realitas.

Akting dihadirkan melalui pengolahan seni peran yang dihadirkan dengan capaian akting natural *to be*. Akting natural tersebut pemeran lakukan dengan menggunakan empat metode diantaranya observasi tokoh, menubuhkan tokoh, memanggungkan tokoh dan finishing (sentuhan akhir).

Naskah *Prabu Maha Anu* pada dasarnya memuat tentang konflik manusia dalam memandang keberadaan diri, sosial. Cerminan eksistensi ini diwujudkan pengarang melalui dialog-dialog yang tertuang secara puitik sehingga terkesan bahwa dialog-dialog tersebut mengindikasikan dalam cara memandang kehidupan di Indonesia.

Sering kita temukan kritikan dalam kehidupan sosial. Terkadang seseorang yang kritis dalam meraih kedudukan terkadang juga dia luput dengan kritis yang mereka bangun sebelum mendapatkan kedudukan tersebut. Baik dalam bentuk pemerintahan, kekuasaan atau kedudukan (eksistensi) yang telah mereka raih atau dapatkan. Sehingga pada akhirnya pun mereka tidak dapat menarik nilai kehidupan dikarenakan tidak sesuai keinginan dan harapan yang mereka temukan dalam kenyataannya.

## DOKUMENTASI PROSES DAN PERTUNJUKAN



**Gambar 1.**

(Foto, Dokumentasi Frisdo Ekardo)



**Gambar 2**

(Foto, Dokumentasi Frisdo Ekardo)



**Gambar 3**

(Foto, Dokumentasi Frisdo Ekardo)



**Gambar 4**

(Foto, Dokumentasi Frisdo Ekardo)

### KEPUSTAKAAN

Aradea, Nandang. 2009, *Aktng untuk Teater, Film dan Kehidupan*. Serang Banten, Berjaya Buku.

Ahmadi, Abu. 1992, *Psikologi Umum*. Jakarta. PT Rineka Cipta.

Esslin, Martin. 2008, *Teater Absurd*. Terjemahan Abdul Mukhid, Kota Mojokerto Jawa Timur: Pustaka Banyumili

Hasanuddi, 1996, *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*, Bandung, Percetakan Angkasa.

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

Oida Yoshi dan Marshall. 2012, *Ruang Tubuh Aktor*. Terjemahan Arief Mardiono, Kota Surabaya. Dewan kesenian Jawa Timur.

Sitorus, Eka D. 2002. *The art of acting: Seni Peran Untuk Teater, Film dan TV*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Stanislavski, Konstantin. 1980, *Persiapan Seorang Aktor*, Terjemahan

Asrul Sani, Jakarta: Pustaka  
Jaya.  
Stanislavski, Konstantin, Terjemahan Teater  
Garasi, Membangun Tokoh,  
Jakarta:KPG (Kepustakaan  
Populer Gramedia), 2008.  
Tambayong, Yapi. 2000. *Seni Acting*,  
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.