
Vol 1 No. 1 Maret 2017

Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

ISSN : 2597 - 9000 (Online)



Diterbitkan Oleh :
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Laga-Laga

JURNAL SENI PERTUNJUKAN

Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

Vol 1 No.1 Maret 2017 Hal. 1-85, ISSN : 2597-9000 (Online)

Terbit dalam dua kali setahun, Jurnal Laga-Laga merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Pertunjukan maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut. Pengelolaan Jurnal Laga-Laga berada di dalam lingkup Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Penanggung Jawab

Dekan FSP ISI Padangpanjang

Pengarah

Rozalvino
Ferry Herdianto

Ketua Penyunting

Yunaidi

Penyunting

Hanefi
Yurnalis
Idun Ariastuti
Ninon Syofia
Yusnelli
Emridawati
Syahrul
Desi Susanti

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun
Ediwar
Hajizar
Nursyirwan
Andar Indra Sastra

Koordinator Redaktur

Saaduddin

Redaktur

Erfaliza
Yusnayetti
Amelia Fitri
Leni Sandra Dewi

Tata Letak dan Desain Sampul

Aryoni Ananta

Web Jurnal

Vera Novaliza
Rahmadhani

Penerjemah

Eliapma Syahdiza

Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

Vol 1 No.1 Maret 2017

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Sillaturrahmi	<i>Dikia Kubano</i> Dalam Upacara <i>Baralek</i> Kawin Di Kenagarian Pangkalan Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota	1 - 7
Adiyanto	Arransemen Lagu Bangun Pemuda Pemuda Dan Maju Tak Gentar Dalam Permainan Drum Band Di SDN 02 Koto Tengah Tilatang Kamang Kabubaten Agam	8 - 14
Dwi Okta Renanda, Suryati, Umilia Rokhani	Eksplorasi Organ Vokal Dan Proses Latihan <i>Beatbox</i> Pada Komunitas <i>Beatboxing Of Jogja</i> Di Taman Budaya Yogyakarta	15 - 26
Yudhi Panji Pratama	Pemeranan Tokoh Kardiman Dalam Lakon Senja Dengan Dua Kematian Karya Kirdjomulyo	27 - 35
Andesta Lusiana	<i>Pijak Baisi</i>	36 - 43
Suci Rahmadani	Pertunjukan Tari Zapin Pecah Tiga Dalam Upacara Malam <i>Bainai</i> Pada Masyarakat Melayu Deli Sumatera Utara	44 - 51
Aan Nursyam	Bentuk Penyajian Tari <i>Adok</i> Bukit Junjung Sirih Di Nagari Paninggahan Kabupaten Solok	52 - 58
Aidil Efendi	Tabrakan Sejalan	59 - 65
Wiky Indra	Alih Wahana Dan Rancangan Dramaturgi Naskah Randai <i>Parang Kamang</i> Dengan Gaya Realisme Sosial	66 - 75
Putri Mulkihah	Bentuk Tari Kipas Di Desa Perentak Kecamatan Pangkalan Jambu Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	76 - 85

PEMERANAN TOKOH KARDIMAN DALAM LAKON SENJA DENGAN DUA KEMATIAN KARYA KIRDJOMULYO

Yudhi Panji Pratama

Institut Seni Indonesia Padangpanjang
panjiyudhi88@gmail.com

ABSTRAK

Aktor merupakan unsur inti dalam seni peran dan seni teater pada umumnya. Namun perlu diingat, dalam berperan tidak semua aktor berhasil dalam membawakan karakter yang ia perankan. Lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo, merupakan lakon realis psikologis, karena karakter dari masing-masing tokoh di dalam naskah tersebut memiliki tekanan secara psikologis yang disebabkan kekecewaan terhadap tokoh lain, dan mencari kesalahan-kesalahan orang lain. Perasaan kecewa dan dendam terhadap istrinya, menjadikan tokoh Kardiman memiliki dinamika psikologis yang berubah-ubah karena istrinya tidak dapat melupakan kekasih lamanya. Anakanya, Wijasti menganggap semua yang terjadi adalah karena kesalahan Kardiman. Wijasti tidak pernah mengetahui bahwa Kardiman bukan bapak kandungnya, karena Kardiman selalu menutupi aib istrinya. Pendekatan akting presentasi digunakan sebagai rujukan untuk mengaplikasikan tokoh Kardiman ke atas panggung. Pemeran dituntut untuk terlibat dalam situasi dan kondisi tokoh dalam naskah dan disesuaikan dengan kebiasaan dan hal-hal yang khas dalam pribadi pemeran dengan atributnya yang dekat dengan keseharian (Sitorus, 2002: 6). Metode yang pemeran gunakan yaitu metode akting “*to be*” yang digagas oleh Stanislavski, serta metode indentifikasi karakter yang dibuat oleh Eka D. Sitorus.

Kata kunci : Pemeranan, Tokoh Kardiman, Senja dengan Dua Kematian, Presentasi, Stanislavky.

ABSTRACT

Actor is generally the core element in acting and theater. However, it needs to be remembered that in acting not all actors succeed in playing their roles. The play of Senja dengan Dua Kematian written by Kirdjomulyo is psychological realist play because character of each figure in that script has psychological pressure for disappointment toward other figures and seeking others' mistakes. Kardiman figure's disappointment and resentment toward his wife results on his changeable psychological dynamics because his wife cannot forget her old lover. His daughter, Wijasti considers all that happens are because of Kardiman's fault. Wijasti never knows that Kardiman is not her biological father because Kardiman always covers up his wife's disgrace. The approach of acting presentation is used as reference of applying Kardiman's figure on stage. Actors are demanded to get involved in figures' situation and condition in script adjusted to actors' personal habit and unique things with attributes that's close to their daily life (Sitorus, 2002: 6). Method used by actors is the acting method of “*to be*” created by Stanislavski, and method of character identification made by Eka D. Sitorus.

Keywords : Characterization, Kardiman figure,

PENDAHULUAN

Pemeranan merupakan unsur penting dalam seni teater, istilah pemeranan disebut juga dengan seni peran atau seni akting. Seorang pemeran dikenal dengan sebutan aktor, aktris, pemain, tokoh, dan sebagainya. Aktor merupakan unsur inti dalam seni peran dan seni teater pada umumnya. Namun perlu diingat, dalam berperan tidak semua aktor berhasil dalam membawakan karakter yang ia perankan.

Seorang pemeran juga membutuhkan kepekaan rasa (sensibilitas). Hal ini penting untuk menciptakan '*ansamble*' dalam permainan. Artinya, seorang pemeran tidak hanya bertugas mengekspresikan karakter tokoh yang ia perankan, tetapi juga harus dapat memberikan respon terhadap ekspresi karakter yang ditampilkan oleh pemeran lain. Dengan demikian, persoalan rasa atau emosi tidak hanya terbatas pada kepekaan rasa secara individual, tetapi juga memperhitungkan emosi pemeran lain yang sedang tampil secara bersamaan. Hal inilah yang kemudian lazim disebut sebagai pengasahan '*sukma*'. Harymawan menjelaskan bahwa :

"Seorang aktor dalam melakukan kewajibannya sebagai aktor harus memiliki sukma yang telah masak. Dengan kata lain seorang aktor mempunyai sukma yang dapat hidup dalam situasi kehendak pengarang sehingga tokoh yang telah dibangun pengarang menjadi tokoh yang hidup oleh aktor". (Harymawan, 1998: 31)

Artinya seorang aktor harus dapat menyampaikan situasi dan kehendak pengarang lakon. Lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo inilah yang kemudian menjadi acuan bagi pemeran dalam menyampaikan pesan cerita kepada penonton sesuai dengan keinginan pengarang.

Lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo menceritakan tentang kehidupan seorang laki-laki bernama Kardiman, yang suka berjudi dan mabuk-mabukan. Kardiman juga menikahi seorang wanita yang hamil diluar nikah untuk menutupi aib keluarga wanita tersebut. Tidak bertanggung-jawabnya ayah kandung Wijasti, serta cinta

yang mendalam ibu Wijasti terhadap lelaki tersebut, membuat ibu Wijasti tidak pernah bisa melupakannya. Hal inilah yang membuat Kardiman merasa kecewa dan tidak pernah betah dirumah. Kardiman kembali dengan kebiasaan buruknya yaitu berjudi, mabuk-mabukan, serta main perempuan.

Kebiasaan buruk Kardiman tersebut berakibat buruk terhadap keluarganya sendiri, tanpa ia sadari, Kardiman telah meniduri kekasih sahabatnya sendiri, Karnowo. Hal ini membuat Karnowo ingin menghancurkan Kardiman dengan mendekati anaknya, Wijasti. Karnowo yang memiliki uang mencoba merayu Kardiman, agar dirinya dapat menikahi Wijasti. Kardiman menyetujui hal tersebut tanpa mengetahui tujuan asli Karnowo. Kardiman menyetujui keinginan Karnowo karena ia juga memiliki hutang yang banyak pada Karnowo. Selama ini uang yang digunakan Kardiman untuk berjudi, membeli minuman keras dan bermain wanita adalah uang yang ia pinjam dari Karnowo.

Tokoh Kardiman dalam lakon Senja dengan Dua Kematian memiliki sifat dan kebiasaan yang buruk sebagai seorang laki-laki dan juga sebagai seorang bapak. Dia selalu pulang larut malam dan bahkan membuat kegaduhan di dalam rumah, padahal dia mengetahui bahwa istrinya sedang sakit keras. Kardiman tidak pernah ingin mencari nafkah bahkan sebaliknya, dia menghabiskan harta benda yang ia miliki untuk berjudi serta main perempuan.

Perasaan kecewa dan dendam terhadap istrinya, menjadikan tokoh Kardiman memiliki dinamika psikologis yang berubah-ubah karena istrinya tidak dapat melupakan kekasih lamanya. Anaknya, Wijasti menganggap semua yang terjadi adalah karena kesalahan Kardiman. Wijasti tidak pernah mengetahui bahwa Kardiman bukan bapak kandungnya, karena Kardiman selalu menutupi aib istrinya. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya Kardiman sangat menyayangi keluarganya, namun di sisi lain Kardiman juga menyalahkan keluarganya sebagai penyebab penderitaan yang ia alami dalam hidupnya.

Tekanan secara psikologis itulah yang membuat sifat-sifat Kardiman tidak

pernah dapat ditebak. Kompleksitas karakter Kardiman inilah yang menjadi ketertarikan pemeran untuk dapat menghidrarkannya ke atas panggung. Tidak semua orang pernah mengalami hal seperti apa yang dialami oleh Kardiman. Karakter tokoh Kardiman seperti yang telah dijelaskan di atas, pemeran hadirkan dengan menggunakan akting presentasi. Pemeran dituntut untuk terlibat dalam situasi dan kondisi tokoh dalam naskah dan disesuaikan dengan kebiasaan dan hal-hal yang khas dalam pribadi pemeran dengan atributnya yang dekat dengan keseharian (Sitorus, 2002: 6). Metode yang pemeran gunakan untuk mencapai semua yang telah dijelaskan diatas yaitu metode akting “*to be*” yang digagas oleh Stanislavski.

PEMBAHASAN

Kepekaan dalam pemeranan merupakan nilai luhur dari akting, karena tujuan dasar seorang aktor adalah menyampaikan pesan dalam lakon yang dibuat oleh penulis kepada penonton. Japi Tambayong juga menyampaikan bahwa:

“Wujud yang kasat mata dari suatu seni pergerakan tubuh, yang menirukan perilaku manusia mencakup segala segi, lahir dan batin, yang sebelumnya digagas terlebih dahulu kemudian dirancang lalu diselenggarakan di panggung untuk disaksikan penonton” (Japi Tambayong, 2000: 9)

Segala bentuk yang menyuguhkan perilaku manusia dengan realitasnya disebut sebagai naskah realisme. Lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo lebih mengedepankan nilai-nilai dan bentuk realitas sosial kehidupan manusia dan realitas psikologi yang dialami. Lakon Senja Dengan Dua Kematian merupakan naskah *Well made play* dimana ciri-ciri naskah *well made play* alur atau plot tersusun dengan rapi, penggambaran karakter dan situasinya dapat teridentifikasi dengan jelas, terdapat *suspense* dan konflik, serta akhir yang logis.

Lakon Senja Dengan Dua Kematian seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa setiap tokohnya memiliki tekanan secara psikologis. Japi Tambayong menjelaskan,

bahwa: “Setiap karakter dari semua naskah drama yang baik, pasti menunjukkan perubahan jiwa peran dari awal cerita ke akhir cerita. Perubahan itu pulalah yang membentuk drama sebagai instansi dari gambaran nyata manusia menghadapi tantangan dalam kehidupannya. Ketika ia berubah, karena tantangan kehidupan itu juga menarik karena tidak diam, maka perubahan yang diperhatikannya adalah bergumuhnya jiwa untuk mencapai solusi drama: kebaikan mengalahkan kejahatan”. (Japi Tambayong, 2000: 37)

Lakon Senja dengan Dua Kematian merupakan naskah realisme psikologis, yang lebih mengacu dan bertitik fokus pada psikologi tokoh yang ada di dalamnya. Kirdjomulyo membuat lakon Senja dengan Dua Kematian, karena ia banyak menemukan orang-orang yang tidak bertanggung jawab atas kesalahan yang mereka perbuat. Hal ini digambarkan Kirdjomulyo dalam sebuah kehidupan rumah tangga yang setiap tokohnya tidak bertanggung jawab, baik terhadap istri, anak maupun lingkungannya.

Lakon ini juga lebih mengedepankan nilai-nilai dan bentuk realitas sosial kehidupan manusia dan realitas psikologi yang dialami. Hal ini digambarkan melalui tokoh Kardiman yang selalu mencari kesalahan anak dan istrinya. Kardiman yang awalnya menikahi ibu Wijasti karena perasaan sayang, mulai kecewa karena mengetahui bahwa ibu Wijasti masih mencintai laki-laki yang telah menghamilinya. Padahal, ayah kandung Wijasti tidak pernah bertanggungjawab terhadap perbuatan yang telah ia lakukan pada ibu Wijasti.

Kardiman memiliki sifat dan kebiasaan yang buruk sebagai seorang laki-laki dan juga sebagai seorang bapak. Dia selalu pulang larut malam dan bahkan membuat kegaduhan di dalam rumah, padahal dia mengetahui bahwa istrinya sedang sakit keras. Kardiman tidak pernah ingin mencari nafkah bahkan sebaliknya, dia menghabiskan harta benda yang ia miliki untuk berjudi serta main perempuan. Perasaan kecewa dan dendam terhadap istrinya, menjadikan tokoh Kardiman memiliki dinamika psikologis

yang berubah-ubah karena istrinya tidak dapat melupakan kekasih lamanya.

Wijasti menganggap semua yang terjadi adalah karena kesalahan Kardiman, karena selama ini ia tidak pernah mengetahui bahwa Kardiman bukan bapak kandungnya, karena Kardiman selalu menutupi aib istrinya. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya Kardiman sangat menyayangi keluarganya, namun di sisi lain ia juga menyalahkan keluarganya sebagai penyebab penderitaan yang ia alami dalam hidupnya. Tekanan inilah yang membuat sifat-sifat Kardiman tidak pernah dapat ditebak.

Seorang aktor 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). Pemeran melakukan tinjauan ulang terhadap pengalaman pribadi serta melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar. Hal ini bertujuan agar pemeran mampu memainkan karakter tokoh Kardiman, berdasarkan observasi yang telah dilakukan sehingga pemeran dapat 'menjadi' Kardiman yang sebenarnya.

Metode Pemeranan

Metode yang pemeran gunakan dalam memerankan tokoh Kardiman adalah metode akting *to be Stanislavsky*. Metode akting *Stanislavsky* berguna untuk memudahkan pemahaman tokoh dalam menciptakan peran. Proses penciptaan karakter dilakukan pemeran dengan menggunakan beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Motivasi, artinya pemeran memotivasi dirinya sendiri agar mampu memainkan peran yang jujur dan tidak dilebih-lebihkan. Tahap ini dilakukan dalam pencarian makna (interpretasi) hingga kalimat dalam dialog.
2. Imajinasi, artinya seorang pemeran harus menempatkan dirinya sebagai sitokoh dengan karakter yang dimilikinya. Pada lakon Senja dengan Dua Kematian, pemeran menempatkan posisi sebagai seorang laki-laki yang

hidup dalam tekanan yang disebabkan oleh perbuatannya sendiri. Sikap serba salah, dan keinginan yang tak pernah terpenuhi membuat tokoh Kardiman memiliki karakter yang berubah-ubah. Pada tahap ini pengembangan imajinasi pemeran lakukan dengan pamannggilan kembali pengalaman hidup pemeran (*Emotional Re-call*)

3. Konsentrasi, artinya proses pemusatan pikiran pada lakon yang dimainkan. Pemeran berusaha sebaik mungkin menyerahkan seluruh hati dan jiwa ke dalam karakter yang dipilih sehingga penonton hanya melihat tokoh Kardiman di atas panggung. Konsentrasi dilakukan dengan pengolahan pernafasan dan pemusatan perhatian pada karakter dan perkembangan emosinya dalam lakon.

4. Ingatan emosi, hal ini berguna untuk dalam pencarian dan penempatan emosi si tokoh. Pemeran mencoba menghayati kembali apa yang pernah dirasakan dalam kehidupan nyata, sesuai dengan perasaan yang dikehendaki untuk kemudian ditransformasikan ke dalam pertunjukan.

5. Selain itu pemeran juga melakukan observasi untuk melengkapi keperluan karakter tersebut. Pemeran melakukan observasi melalui film, atau kembali melihat ke hal atau peristiwa nyata yang mirip dengan konflik yang dialami oleh tokoh Kardiman.

A. Proses Latihan

Proses latihan merupakan aktivitas yang terstruktur untuk membantu pemeran menemukan jati dirinya sehingga pemeran mampu mengembangkan diri. Proses latihan adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan-tahapan tertentu dengan mengacu pada konsep pemeranan. Latihan teknis merupakan proses pengenalan pemeran dengan penataan panggung, busana, suara, cahaya dan property. Adapun tahapan proses latihan teknis dalam membangun akting dan karakter tokoh Kardiman dalam lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kridjomulyo adalah sebagai berikut:

1. *Reading*

Reading merupakan tahapan awal setelah casting yang bermanfaat untuk memahami teks lakon. Di samping itu, proses *reading* membantu aktor menemukan diksi, intonasi dan mempertegas artikulasi. Dinamika dan tempo dialog, juga ketepatan aksi dan reaksi verbal yang dibutuhkan akan lebih mudah terbangun. Orientasi lainnya dari *reading* adalah untuk menemukan karakter serta perubahan emosi setiap tokoh dalam lakon sesuai dengan tuntunan sutradara. Dengan *reading* para pemeran akan lebih akrab dengan dialognya sehingga hubungan antar tokoh akan lebih mudah tercipta. Hal ini bertujuan agar pemeran tidak melenceng dari struktur lakon. Proses awal *reading* lakon Senja dengan Dua Kematian, dilakukan dengan membaca dialog masing-masing hingga akhir. Kemudian dilanjutkan dengan dramatik *reading*, dimana para tokoh membaca dialog dengan ‘memasukkan’ *feel* dan emosi tokoh ke dalam dirinya. Hal ini bertujuan untuk agar para aktor lebih cepat menemukan karakter dari tokoh yang ia perankan. Pada tahap ini, pemeran melakukan *reading* sambil berdiri dan berjalan mencari *blocking*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemeran membangun suasana dan secara tidak langsung juga menciptakan *blocking* yang akan digunakan.

2. *Blocking*

Blocking adalah kedudukan pemeran saat bermain di atas panggung. Pada tahapan latihan lakon Senja dengan Dua Kematian, proses *blocking* dilakukan para aktor untuk merespon setiap dialog yang diucapkan serta membangun suasana yang dalam lakon. Pada tahap pencarian *blocking*, pemeran mengurutkan menjadi dua tahapan sebelum akhirnya menemukan kecocokan diantaranya:

a. *Blocking* Kasar

Dalam tahap ini pemeran berusaha menemukan posisi yang menurutnya cocok. Ini merupakan kebebasan kreatifitas pemeran dalam pencarian pola, *gesture* dan *move* secara acak yang seringkali masih berubah-ubah. *Blocking* kasar juga berguna untuk mengukur kemampuan dramatik pemeran

terkait dengan kesadaran ruang serta elastisitas tubuhnya. Eksplorasi yang dilakukan pemeran itulah yang nanti akan diseleksi sutradara sesuai dengan kebutuhan irama, dramatik, suasana serta komposisi panggung.

b. *Blocking* Halus

Blocking halus adalah tahap penyempurnaan *blocking* kasar yang telah dilakukan aktor dalam proses latihan-latihan sebelumnya. Dalam *blocking* halus ini sutradara dan aktor bekerja sama menemukan pola yang sesuai dengan peran serta kenyamanan sang aktor untuk bergerak, tujuannya untuk mengembangkan penghayatan peran, menciptakan inner akting dan mengembangkan permainan yang bersifat kolektif.

3. Pengenalan *Property* dan Kostum

Tahapan ini bermanfaat sebagai pengenalan dan pengakraban pemain dengan *property* maupun kostumnya. Maka latihan dilakukan menggunakan *property* atau *handproperty* yang dibutuhkan oleh pemain. Begitu pun halnya dengan kostum, beberapa minggu sebelum pertunjukan para pemeran latihan menggunakan kostum untuk melihat kecocokan serta kenyamanan para pemeran menggunakannya agar tidak mengganggu bentuk permainannya. Kostum yang digunakan juga harus sesuai dengan postur tubuh aktor dan juga latar tempat, sosial dan waktu dalam lakon.

Pada tahap ini, pemeran mulai menggunakan *property* sejak tiga minggu sebelum pementasan. Sedangkan pengenalan kostum dan *handproperty* lainnya dilakukan seminggu sebelum pementasan. Pemeran menggunakan kostum yang sesuai dengan latar waktu, sosial, dan fisik tokoh yang pemeran perankan. Penggunaan *property* dan kostum perlu dilakukan lebih cepat, hal ini bertujuan agar pemeran cepat menyesuaikan diri dengan kostum dan *property* yang nantinya akan digunakan pada saat pementasan.

4. Latihan Dengan Musik

Kehadiran musik dimaksudkan untuk membantu mempertegas suasana dan emosi para pemeran. Pemusik hadir pada saat para

pemeran sudah selesai dengan permasalahan hafalan dialog dan paham dengan karakter tokoh masing-masing. Pada tahap ini, awalnya pemusik hadir hanya untuk menyaksikan latihan hingga selesai, baru setelah itu penata musik dapat menentukan instrument yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan. Instrument yang diberikan bertujuan sebagai pengantar suasana dalam pertunjukan nantinya. Maka dari itu, para aktor juga harus mampu mengikut alunan instrument yang diberikan untuk mendukung suasana dan emosi aktor.

Pada proses latihan pementasan Senja dengan Dua Kematian, pemeran melakukan latihan dengan musik seminggu sebelum pementasan. Sebelumnya, penata musik sudah melihat latihan dan mulai mencari instrumen dan nada yang cocok dengan adegan tersebut. Kemudian proses dilanjutkan dengan latihan gabungan menggunakan sistem *cut to cut* untuk menyesuaikan dengan *mood* permainan, agar tercipta keselarasan antara musik, suasana dan permainan para aktor. Setelah itu, pemeran dan musik mulai menyatukan permainan sehingga emosi yang dimainkan menyatu. Setelah segala unsur dalam musik dan pemeran menyatu, maka terjalin dinamika yang akan dihadirkan.

5. *Finishing*

Finishing merupakan tahap penyempurnaan atau pematangan dari keseluruhan tahap di atas. Artinya pengembangan kemampuan interaksi aktor terkait dengan elemen-elemen panggung meliputi properti, setting, musik, dan kostum yang digunakannya. Kemudian menyempurnakan hal-hal kecil, seperti penggunaan *bussines acting*, agar menyatu dengan keutuhan perannya sehingga setiap gerak dan ucapannya terkesan wajar (tidak dibuat-buat). Berbagai elemen panggung yang terkait juga tentunya harus melakukan penyesuaian akhir seperti penggunaan handprop, letak set, efek pencahayaan, dan daya dukung musik terhadap emosi dan suasana kejadian serta kontekstual pilihan instrumen atas latar cerita. Pada tahap ini pemeran melengkapi semua unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melengkapi permainan di atas

panggung nantinya. Elemen-elemen yang ada di atas panggung juga dilengkapi seperti set dan *property*, sesuai dengan lakon yang dipentaskan.

6. Gladi Resik (GR)

Gladi Resik adalah latihan terakhir yang sedapat mungkin serupa dengan pertunjukan. Pemeran bermain menggunakan set dan property utuh dilengkapi dengan elemen-elemen pendukung seperti musik, kostum, rias dan tata cahaya. Gladi Resik dilakukan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang harus dilengkapi sebelum pertunjukan sebenarnya. Pada proses gladi resik, pemeran bermain seolah-olah melakukan pertunjukan sebenarnya, tidak hanya kekuarangan dari segi artistik namun kekurangan aktor dalam bermain juga akan terlihat dan dapat diperbaiki sebelum pertunjukan.

7. Pementasan

Pementasan merupakan hari penentuan, saat seluruh kemampuan pemeran yang telah dilatih akan dituangkan secara langsung dihadapan penonton. Kejadian-kejadian tak terduga di luar proses bisa saja terjadi, hal inilah yang menuntut kecerdasan dan ketepatan berfikir seorang pemeran. Para pemeran harus mampu mengambil tindakan antisipasi (improvisasi) untuk mengatasi kesalahan-kesalahan sebelum diketahui penonton sehingga pertunjukan dapat terus berlangsung. Adapun pertunjukan naskah Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo ini dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 24 Januari 2017. Berikut ini foto pertunjukan Senja Dengan Dua Kematian Karya Kirdjomulyo.



Gambar 1.
Adegan I. Karnowo membujuk Kardiman
agar mau menikahkan Wijasti dengannya.
(Foto. Asriel Fahmi, 2017)



Gambar 2.
Adegan II. Kardiman mengatakan pada Wijasti
bahwa selama ini Ibu Wijasti
tidak pernah mencintainya sebagai seorang suami
(Foto. Asriel Fahmi, 2017)



Gambar 4.
Adegan XI. Setelah memperkosa Wijasti
untuk membalaskan dendamnya terhadap Kardiman,
Karnowo pergi meninggalkan Wijasti begitu saja.
(Foto. Asriel Fahmi, 2017)

B. Rancangan Artistik

1. Setting

Setting merupakan tempat kejadian cerita yang terkait dengan tempat, waktu serta suasana kejadian. Setting yang digunakan dalam pementasan *Senja dengan Dua Kematian* karya Kirdjomulyo adalah sebuah rumah besar yang menggambarkan bahwa dulunya keluarga tersebut pernah kaya. Rumah tersebut menggambarkan kondisi sosial dari tokoh Kardiman, yang memiliki status ekonomi menengah ke bawah. Dalam rumah tersebut Satu set kursi tamu, televisi lengkap dengan mejanya dan terdapat dua kamar, yakni kamar wijasti serta kamar kardiman.

2. Properti

Properti dan *handproperty* berguna untuk menunjang permainan yang terkait dengan teknik akting. Pengenalan lebih awal terhadap properti sangat mendukung keakrapan pemeran dengan properti yang digunakan agar eksplorasi aktor terhadap peran terjalin sempurna. Sama halnya dalam pementasan *Senja dengan Dua Kematian* yang menggunakan beberapa *property* untuk mendukung peran, diantaranya kursi tamu lengkap dengan mejanya, televisi, kursi santai wijasti beserta meja, kalender, jam dinding serta sebuah lukisan usang. Sedangkan *handproperty* yang digunakan dalam pementasan *Senja dengan Dua Kematian* adalah rokok, cangkir besi, serta teko, uang palsu.

3. Musik

Keberadaan musik berguna untuk penguat suasana baik bagi pemeran maupun penonton. Musik dalam pementasan *Senja dengan Dua Kematian* karya Kirdjomulyo bertujuan untuk menegaskan pada setiap adegan maupun pergantian adegan serta menunjang emosi pemeran. Karakter musik yang digunakan dalam pementasan *Senja dengan Dua Kematian* menyesuaikan dengan perubahan suasana serta penekanan-penekanan (suspense) sesuai alur lakon. Pembentukan *accord* maupun musik didasarkan pada musik tema yang bertolak pada suasana yang domi-

nan dalam lakon. Musik dalam pementasan Senja dengan Dua Kematian menggunakan beberapa instrument barat yang menggunakan alat musik gitar, *contra bass*, *Violin (biola)*, *clarinet*, *cello*. Sebagai tambahan dalam membangun suasana pementasan, pemeran juga menggunakan instrumen vokal.

4. Kostum dan Rias

Kelengkapan suatu pementasan memerlukan semua hal yang mendukung terkait dengan lakon, untuk itu ada suatu tatanan rias dan kostum yang dirancang untuk memberi penajaman karakter tokoh yang dimainkan. Penegasan itu meliputi penegasan fisik, psikis dan sosial tokoh.

Pada pementasan Senja dengan Dua Kematian, tokoh Kardiman awalnya menggunakan pakaian kemeja serta celana dasar dan memakai jaket, lalu pada adegan Kardiman yang sekarat menggunakan kaos berkerah.

5. Tata Cahaya

Secara mendasar pencahayaan dimanfaatkan sebagai penerangan namun dalam pementasan teater lebih spesifik pencahayaan berguna sebagai pendukung suasana, penanda waktu dan spasi antar adegan. Dalam pementasan Senja dengan Dua Kematian agar pencahayaan dapat mendukung suasana maka kombinasi serta intensitas warna dari cahaya harus diperhitungkan, begitu juga sebagai penanda waktu. Seperti pergantian waktu kejadian menggunakan teknik *black in/out* ataupun *fade in/out*. Secara keseluruhan efek cahaya yang digunakan adalah general, untuk menggambarkan suasana di rumah.

PENUTUP

Pemeranan merupakan unsur penting dalam seni teater, istilah pemeranan disebut juga dengan seni peran atau seni akting. Seorang pemeran dikenal dengan sebutan aktor, aktris, pemain, tokoh, dan sebagainya. Aktor merupakan unsur inti dalam seni peran dan seni teater pada umumnya. Namun perlu diingat, dalam berperan tidak semua aktor

berhasil dalam membawakan karakter yang iaperankan.

Kirdjomulyo merupakan seorang sastrawan yang dijuluki seniman serba bisa. Lakon Senja dengan Dua Kematian merupakan naskah realisme psikologis, yang lebih mengacu dan bertitik focus pada psikologi tokoh yang ada di dalamnya. Kirdjomulyo membuat lakon Senja dengan Dua Kematian, karena ia banyak menemukan orang-orang yang tidak bertanggung jawab atas kesalahan yang mereka perbuat. Hal ini digambarkan Kirdjomulyo dalam sebuah kehidupan rumah tangga yang setiap tokohnya tidak bertanggung jawab, baik terhadap istri, anak maupun lingkungannya.

Melalui lakon Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo, pemeran ingin menyampaikan pesan, bahwa banyak orang-orang yang tidak bertanggung jawab dan selalu ingkar dengan janji yang telah mereka buat. Sifat seperti ini dapat kita lihat dari beberapa pejabat yang selalu mengumbar janji dan tidak sedikit dari mereka yang meninggalkan tanggung jawab serta mencari kesalahan orang lain.

Karakter tokoh Kardiman seperti yang telah dijelaskan di atas, pemeran hadirkan dengan menggunakan akting presentasi. Pemeran dituntut untuk terlibat dalam situasi dan kondisi tokoh dalam naskah dan disesuaikan dengan kebiasaan dan hal-hal yang khas dalam pribadi pemeran dengan atributnya yang dekat dengan keseharian (Sitorus, 2002: 6). Metode yang pemeran gunakan untuk mencapai semua yang telah dijelaskan diatas yaitu metode akting "*to be*" yang digagas oleh Stanislavski, serta metode indentifikasi karakter yang dibuat oleh Eka D. Sitorus dalam bukunya *The art of acting*, serta metode.

Melalui pertunjukan Senja dengan Dua Kematian karya Kirdjomulyo, pemeran ingin menyampaikan pesan, bahwa banyak orang-orang yang tidak bertanggung jawab dan selalu ingkar dengan janji yang telah mereka buat. Sifat seperti ini dapat kita lihat dari beberapa pejabat yang selalu mengumbar janji dan tidak sedikit dari mereka yang

meninggalkan tanggung jawab serta mencari kesalahan orang lain.

Tidak hanya permasalahan tanggung jawab, pertunjukan Senja dengan Dua Kematian juga mengajarkan kita untuk tidak menilai orang lain hanya berdasarkan apa yang kita lihat. Setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang memiliki alasan tersendiri. Hal ini terlihat pada tokoh Kardiman yang sebenarnya menyayangi Wijasti seperti anak kandungnya sendiri. Namun Wijasti yang tidak mengetahui apa-apa, selalu menyalahkan Kardiman.

KEPUSTAKAAN

- Harymawan, *Dramaturgi*, Bandung: CV. Rosdakarya, 2002.
- Mitter, Shomit, Terjemahan Yudiaryani, *Stanislavsky, Brecht, Grotowsky, Brook: Sistem Pelatihan Lakon*, MSPI dan Arti Yogyakarta, Yogyakarta. 2002.
- Panuti Sudjiman, *Memahami Cerita-cerita Rekaan*, Jakarta: Pustaka Jaya, 1988.
- Rikrik El Saptaria, *Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater*, Jakarta: Rekayasa Sains, 2006
- Sitorus, D Eka. *The art of acting: Seni Peran Untuk Teater, Film dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2003.
- Stanislavsky, Konstantin, Terjemahan Asrul Sani. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya, 1980.
- Tambayong, Yapi. *Seni Akting, Catatan-Catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2002
- Yudiaryani. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli. 2002.

Alamat Redaksi :

Gedung Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Jalan Bahder Johan. Padangpanjang-27128. Sumatera Barat.

Telpon (0752)-485466. Fax (0752)-82803.

www.journal.isi-padangpanjang.ac.id

[email: red.jurnallagalaga@gmail.com](mailto:red.jurnallagalaga@gmail.com)

