

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemeranan

Pemeran atau yang sering disebut sebagai aktor adalah orang yang memainkan peran tertentu baik dalam pertunjukan panggung maupun film. Sebagai seorang pemeran, perlu adanya kemampuan dalam hal “meyakinkan” yaitu berakting dengan benar tanpa harus pura-pura atau meniru. Itulah yang akan menciptakan karakter tokoh baik secara psikologis, fisiologis, maupun sosiologis yang terkandung di dalam naskah. Seperti dikatakan aktor Inggris Sir Laurence Olivier yang dikutip (Herry Dim, 2011:55) dalam buku *Badingkut, di antara Tiga Jalan Teater* bahwa “akting adalah pencarian tanpa akhir demi keyakinan”. Herry Dim (2011:57) juga menyebutkan bahwa “aktor yang berhasil biasanya mereka yang mampu mengkombinasikan keyakinan mendalam di dalam peran dengan mempelajari teknik demi terciptanya citra kehidupan sejak awal mula muncul di pentas hingga berakhirnya lakon”. Dengan begitu, pertunjukan teater pun dapat menggambarkan suatu potret kehidupan nyata yang sesungguhnya.

Sebuah pertunjukan yang memiliki realitas sama baik potret kehidupan maupun pengalaman batiniah tentunya akan membuat sebuah pertunjukan lebih memiliki rasa dan cita dalam pementasan. Seperti dikatakan Didi Petet (2006:4) bahwa “aktor dapat mengolah kembali pengalaman hidupnya atau bisa melihat situasi sosial di lingkungan masyarakat agar bisa membuka diri

dan menyerap kekayaan pengalaman hidup dari tokoh”. Berdasarkan alasan tersebut pemeran mengambil pengalaman batiniah yang dilalui selama ini sebagai alasan ketertarikan terhadap peran Liswati dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams. Sejalan dengan naskah *Mainan Gelas* tersebut, pemeran melihat pengalaman batiniah yang dialami oleh sahabatnya sendiri. Kedekatan pemeran dengan sahabatnya akan membantu pemeran dalam menggali informasi lebih dalam mengenai kehidupannya. Adapun pengalaman batiniah sahabatnya adalah mengenai orangtua yang menginginkan agar anaknya sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Sedari kecil, sahabatnya selalu dipaksa untuk menjadi apa yang diinginkan orangtuanya. Jika tidak sesuai yang diinginkan, orangtuanya akan memakai kekerasan fisik kepada anaknya dengan harapan membuat anaknya jera. Namun tanpa dia sadari justru membuat sahabat saya menjadi tertekan dan melampiaskannya di sekolah. Tak jarang dia melakukan kekerasan fisik maupun verbal dengan siswa lain. Walaupun memiliki dampak yang tidak terlalu sama antara pengalaman batiniah sahabat pemeran dengan Liswati di dalam naskah *Mainan Gelas*, namun memiliki kesamaan tentang perasaan tertekan seorang anak yang harus menuruti keinginan orangtuanya tanpa melihat kemampuannya. Selain itu pemeran juga melihat pengalaman batiniah dari seorang teman yang memiliki cacat kaki dari lahir. Pemeran akan melihat bagaimana temannya yang cacat itu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan bagaimana bentuk fisik ketika dia sedang berjalan.

Dalam naskah *Mainan Gelas*, Tennessee Williams mengungkapkan tentang persoalan seorang Ibu bernama Arini yang menaruh harapan besar kepada anaknya. Arini sebagai sosok Ibu atau orangtua tunggal, memaksa dirinya untuk berperan ganda sebagai Ibu dan Bapak. Dalam kehidupannya masih terjebak dalam kenangan-kenangan dan harapannya, sehingga membuat anaknya Liswati tertekan dan terasing dari dunia luar. Liswati adalah seorang gadis yang memiliki cacat dikakinya dan sering sakit-sakitan. Liswati yang terlahir secara abnormal

baik fisik maupun mentalnya, seakan terkurung dalam dunia harapan Ibunya Arini. Harapan-harapan yang terus dilontarkan Arini, membuat Liswati semakin tidak percaya diri. Liswati dipaksa kursus mengetik walau pun tidak menyukainya karena rasa minder ketika bertemu dengan teman kursusnya. Arini juga sering memberikan khayalan dirinya pada Liswati tentang para lelaki yang akan datang setiap hari untuk bertemu dengan Liswati. Suatu waktu Arini menyuruh Taufik untuk menjodohkan Liswati dengan teman kerjanya yang bernama Yunus. Namun perjodohan itu gagal karena Yunus sudah mempunyai tunangan. Hal ini membuat Liswati semakin terpuruk dan satu-satunya hal yang bisa dia lakukan hanyalah bermain dengan dunianya sendiri, memainkan “mainan gelas” dan memutar gramophone peninggalan ayahnya.

Mainan gelas adalah gambaran tentang diri Liswati yang hanya seperti pajangan cantik yang mudah pecah dan hanya akan berpindah tempat jika ada yang memindahkannya. Liswati seperti mainan gelas yang dikendalikan oleh Ibunya. Segala aturan yang ditetapkan Ibunya harus ia jalani seperti kursus mengetik yang sama sekali tidak disukainya. Akibat tekanan dari Ibunya, Liswati menjadi gadis yang sangat pemalu dan tertutup. Hal yang bisa dilakukannya hanyalah memainkan mainan gelas karena hanya itulah yang membuat dia seperti mendapat peranan untuk menentukan apa yang menjadi keinginannya. Dia juga sering berimajinasi seakan mainan gelasnya hidup dan mengajaknya bercerita tentang apa yang dirasakannya. Hal ini menunjukkan bahwa Liswati memiliki trauma batin sehingga sering berbicara sendiri, dan terhanyut dalam khayal-khayalnya yang bisa dia ciptakan sendiri tanpa campur tangan Ibunya.

Berdasarkan gambaran cerita di atas, sungguh terlihat karakter Liswati yang sangat kuat dari segi fisik dan psikisnya. Hal ini menimbulkan berbagai pertanyaan tentang bagaimana menciptakan karakter dari tokoh Liswati. Berdasarkan pertanyaan tersebut,

pemeran tertarik untuk menganalisa pemeranan tokoh Liswati dalam Naskah Mainan Gelas karya Tennessee Williams.

1.2 Strategi Pemeranan

Strategi adalah sebuah tindakan aksi atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mencapai sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan. Adapun strategi untuk mewujudkan pemeranan tokoh Liswati sesuai dengan penokohan yang diinginkan, pemeran membuat rancangan berupa langkah-langkah yang diperlukan. Langkah-langkah tersebut diawali dengan strategi pemeranan yang didalamnya terdapat upaya untuk mencapai tujuan pemeranan yang ideal. Beberapa strategi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1.2.1 Memahami karakter tokoh Liswati dalam lakon “Mainan Gelas” karya Tennessee Williams secara mendalam.

Memahami karakter tokoh dapat dilakukan dengan melakukan analisis tokoh. Seorang pemeran dituntut untuk cerdas dalam menganalisis tokoh karena hal ini sangat penting dalam menunjang kemampuan pemeran dalam memainkan peranannya. Karakter tokoh dapat diungkap melalui sikap tubuh (*gesture*), dialog, penampilan fisik, dan interaksinya dengan tokoh lain. Untuk mengungkapkan hal tersebut pemeran harus melakukan analisis tiga dimensi tokoh. Menurut Lajos Egri (dalam Sukada, 1987:62) perwatakan dapat dilihat melalui tiga dimensi sebagai struktur pokoknya, yaitu dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Fisiologis merupakan sesuatu yang berkaitan dengan karakteristik tubuh tokoh. Pemeran akan menentukan ciri fisik tokoh berdasarkan jenis kelamin, pakaian, warna kulit, usia, dan lain-lain. Psikologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan kejiwaan tokoh. Adapun aspek sosiologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan struktur sosial, proses sosial termasuk perubahan-perubahan sosial, dan masalah-masalah sosial yang terjadi di sekitar tokoh. Dalam

hal ini pemeran harus melakukan analisis terhadap lingkungan yang mempengaruhi kepribadian tokoh.

1.2.2 Melatih kemampuan aktor dalam mewujudkan tokoh Liswati.

Melatih kemampuan aktor dilakukan dengan cara latihan secara rutin dan teratur. Untuk mendapatkan pemeranan yang diinginkan, pemeran melakukan latihan setidaknya selama 3 bulan tergantung pada kemampuan pemeran. Saat latihan pemeran dituntut untuk disiplin dan mampu bekerja sama dengan karakter tokoh lainnya. Pada tahap awal latihan, pemeran tentunya harus mempelajari dahulu karakteristik tokoh dari latar belakang yang dianalisis sebelumnya. Setelah melakukan analisis, pemeran akan menentukan bentuk-bentuk lahiriah tokoh. Disinilah pemeran akan menggunakan metode Stanilavsky yaitu menubuhkan tokoh. Menubuhkan tokoh adalah salah satu latihan mempelajari karakteristik lahiriah tokoh yang didalamnya terdapat nilai nilai batin dari tokoh yang diperankan. Dalam membawakan suatu tokoh mustahil jika tidak mempelajari bentuk lahiriahnya. Seperti yang ditulis (Stanilavski:2008) dalam buku *Membangun Tokoh* terjemahan Slamet Rahardjo bahwa “ tanpa bentuk lahiriah, penokohan batin maupun ruh dari apa yang kalian citrakan mustahil sampai ke penonton”. Perwujudan fisik tokoh yang akan diciptakan muncul dengan sendirinya begitu nilai nilai batin tokoh ditetapkan secara matang. Namun nilai nilai batin saja tidak cukup untuk mewujudkan tokoh yang diinginkan, perlu adanya bentuk-bentuk yang diciptakan secara teknis melalui latihan yang rutin. Ketika pemeran sudah memahami bentuk lahiriah tokoh, pada tahap selanjutnya akan mempermudah pemeran dalam melakukan pendalaman terhadap tokoh yang akan diperankan.

1.2.3 Memperluas pengetahuani berkaitan dengan tokoh atau naskah Mainan Gelas.

Untuk mendapatkan pemeranan yang diinginkan, tentunya tidak cukup hanya dengan melakukan latihan rutin saja. Disamping itu, pemeran juga harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai pemeranan dalam teater. Bukan hanya menjadi pemeran yang hanya menurut

kemauan sutradara, pemeran juga dituntut untuk kritis terhadap apa yang akan diperankannya. Pemeran harus mempelajari persoalan teknis bukan hanya pendalaman batiniah. Persoalan teknis tersebut dapat dipelajari dari berbagai sumber baik berupa literatur bacaan maupun pengalaman mengapresiasi pertunjukan.

1.3 Tujuan Pemeranan

Tujuan pemeranan ini sebagai berikut :

Adapun tujuan pemeranan ini adalah untuk mewujudkan tokoh Liswati sesuai keinginan pemeran dan sutradara dengan menggunakan metode-metode yang diperlukan.

1.4 Manfaat Pemeranan

1.4.1 Manfaat Teoritik

1. Sebagai bahan referensi bagi peneliti dan pemeran selanjutnya dalam menyampaikan pesan cerita melalui pemeranan Liswati dalam naskah Mainan Gelas.
2. Sebagai bahan kajian bagi peneliti dan pemeran selanjutnya, serta sebagai bahan masukan bagi Program Studi Sendratasik, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

1.4.2 Manfaat Praktik

1. Untuk mengetahui bagaimana pemeranan tokoh Liswati dalam naskah Mainan Gelas.
2. Untuk mengetahui pengaruh tokoh Liswati dalam naskah Mainan Gelas.

1.5 Landasan Pemeranan

Landasan pemeranan merupakan dasar atau tahap awal dalam suatu proses pemeranan. Landasan memiliki arti dasar tempat berpijak atau tempat dimulainya suatu perbuatan. Dalam mewujudkan pemeranan Liswati dalam naskah Mainan Gelas, pemeran

menggunakan beberapa referensi dan landasan sebagai fakta untuk membantu mempertanggungjawabkan pemeranan Liswati yang akan dimainkan.

Adapun landasan awal pemeranan dapat dilihat dari naskah yang akan dibawakan. Naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee William merupakan naskah yang memiliki aliran realisme. Menurut Kitab Teater (2011:7), “Realisme adalah penyajian kehidupan sehari-hari yang sering terlewatkan. Harapan menjadi tumpuan dalam menghadapi dunia yang suram”. Sebabnya adalah karena naskah *Mainan Gelas* menceritakan kehidupan sehari-hari, dalam pemeranannya pun dibutuhkan akting yang natural untuk menjadikan pertunjukan seolah nyata di mata penonton. Dalam proses perwujudan tokoh Liswati, pemeran menggunakan metode akting Stanislavsky, karena pemeran beranggapan bahwa metode tersebut membantu pemeran untuk berakting secara natural dan jujur dari dalam hati *inner act* (akting dari dalam).

Stanislavsky juga pencetus gaya peran realis sebagai gaya berperan yang wajar, tidak dibuat-buat dan menolak gaya bicara *deklamatoris* (berpuisi). Stanislavsky telah menemukan gaya peran baru yang mengarah pada penemuan gestur natural, kehalusan emosi, dengan menghilangkan efek oratorik pada gaya bicara, sebagaimana menjadi kelaziman tipikal dari pakar teater sebelumnya (Shomit Mitter, 2002). Artinya seorang pemeran harus mampu berakting secara alami di panggung. Seorang aktor ‘berakting’ namun tidak terlihat seperti sebuah “akting” atau laku yang dibuat-buat/pura-pura.

Akting ‘menjadi’ adalah akting yang dihadirkan sesuai kenyataan secara ‘apa adanya’, atau sesuai dengan kenyataan yang ditemukan dalam perilaku manusia secara keseharian. Hal ini tidaklah mudah untuk dilakukan. Tujuan seorang aktor bukan hanya sekedar menciptakan kehidupan rohaniah manusia saja, tapi juga untuk mengutarakannya dalam bentuk yang artistik dan indah seperti yang dijelaskan Stanislavsky dalam bukunya *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani (2007:15)

Selain menggunakan teori Stanilavsky sebagai landasan pemeranan, dalam prosesnya pemeran juga akan menggunakan beberapa teori lain seperti teori yang dikemukakan oleh Lissez Faire. Teori Lissez Faire lebih menekankan pada kreativitas aktor. Aktor akan menjadi pencipta dalam teater, sedangkan sutradara hanya akan membantu aktor mengekspresikan dirinya dalam lakon. Sutradara akan membiarkan aktornya mengembangkan konsep individualnya agar dapat mewujudkan pemeranan yang sebaik-baiknya.

Kebaikan teori ini adalah sutradara bukan lagi menjadi seorang diktator, melainkan pembantu dalam berekspresi. Aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut bakat dan kemampuannya masing-masing. Dengan demikian, seorang sutradara memberi kesempatan timbulnya proses-proses kreatif. Kelemahan teori ini adanya resiko timbulnya kekacauan dan kekurangteraturan, dan ketidaktepatan dalam produksi pementasan. Hal ini terjadi karena tiap-tiap aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut kemampuannya masing-masing. Hal tersebut memungkinkan hanya aktor dan aktris yang kuat saja yang akan menonjol dan berhasil. (Dewojati 2012, 284-285).

Berdasarkan penjelasan Dewojati di atas, pemeran memikirkan kembali kemungkinan yang terjadi apabila hanya menggunakan teori dari Lissez Faire. Ketidakteraturan pada proses produksi pementasan akan berdampak pula pada hasil pementasan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan teori tersebut pemeran menyeimbangkannya dengan teori lain yaitu teori Gordon Craig. Teori Gordon Craig adalah kebalikan dari teori Lissez Faire. Pemeran mengambil teori ini agar proses pemeranan tidak keluar dari visi yang sudah ditetapkan dari awal oleh pemeran dan sutradara. Sutradara akan mengawasi dan memberikan masukan kepada pemain mengenai keaktoran.

Pada prinsipnya, teori Gordon mengacu kepada kesatuan ide antara pemain dan sutradara. Jika teater merupakan seni, maka karya itu harus mengekspresikan kepribadian si seniman. Aktor yang dianggap baik dalam teori ini adalah aktor yang mampu mendedikasikan kerjanya terhadap ide sutradara. Kebaikan teori ini adalah hasil pementasan yang biasanya sempurna, tata tertib terjamin, teratur, dan teliti. Kelemahan atau keburukan teori ini bahwa sutradara menjadi diktator; aktor dan aktris hanya menjadi alat sutradara. (Dewojati, 2012: 284)

Untuk mewujudkan kedua teori diatas, pemeran akan melakukan proses kreatif secara kritis dan lebih ekspresif. Setiap latihan pemeran akan memberikan tambahan-tambahan ide

secara teknis berdasarkan analisis pemeran. Selain itu pemeran juga bebas menentukan objek yang akan dijadikan bahan observasi dan dibolehkan untuk mencari sumber referensi dari seniman teater lainnya lalu menentukan pemeranan yang diinginkan sesuai kesepakatan bersama. Kerjasama tim adalah kunci dari teori ini. Para pemeran dan sutradara akan saling bertukar informasi dan mencari informasi bersama-sama.

Berdasarkan landasan yang diuraikan di atas, maka pemeran akan mementaskan naskah ini dengan aliran realisme menggunakan metode akting Stanislavsky dalam memerankan tokoh Liswati dan menggunakan teori Laissez Faire dan Gordon Craig dalam prosesnya.