

BAB IV

PEMERANAN

4.1 Konsep Pemeranan

Konsep pemeranan pada dasarnya adalah tahapan kerja atau rancangan yang disusun untuk mewujudkan peran seorang tokoh. Dalam hal ini pemeran akan memerankan tokoh Liswati dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun ke panggung teater. Berdasarkan landasan pemeranan, tokoh Liswati akan diwujudkan kedalam gaya 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 *acting* 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).

Dalam hal ini visi dalam memerankan tokoh Liswati adalah memunculkan inovasi akting yang baru untuk pemeran karena masih banyak hal yang perlu digali lagi berkaitan dengan karakter Liswati. Tokoh Liswati memiliki karakter sebagai seorang gadis yang memiliki fisik maupun mental abnormal yang

membuatnya seakan terkurung dari dunia luar. Liswati yang memiliki sifat pemalu, tidak percaya diri, dan memiliki trauma batin yang mendalam terhadap

masa lalunya akibat ditinggalkan oleh ayahnya menjadi tantangan bagi pemeran dalam mewujudkannya keatas panggung. Karakter tokoh Liswati tersebut membuat pemeran harus berusaha dengan keras dengan segala kemampuan berakting untuk mewujudkan tokoh Liswati sesuai dengan karakter yang diinginkan dalam naskah.

Misi dalam memerankan tokoh Liswati yaitu melalui metode akting Stanislavsky. Metode tersebut membantu pemeran untuk berakting secara natural dan jujur dari dalam hati *inner act* (akting dari dalam). 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. Berdasarkan uraian diatas maka seluruh tampilan akting diwujudkan dengan menciptakan aksi pemeran yang mencapai ‘kewajaran’. Penampilan yang wajar tersebut akan di wujudkan dalam tokoh Liswati yang akan di perankan melalui penghayatan yang dilakukan untuk mencapai akting secara wajar dan natural.

4.1.1 Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan adalah tempat untuk karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok yang melibatkan waktu, ruang, tubuh, dan hubungan penampil dengan penonton. Tempat pertunjukan atau yang biasa kita sebut dengan panggung/pentas merupakan media untuk seorang aktor dalam mengekspresikan kreatifitas keaktorannya. Jenis panggung pertunjukan erat kaitannya dengan konsep garapan yang akan dipakai dalam pementasan. Oleh

karena jenis panggung harus disesuaikan dengan baik oleh sutradara agar mendapatkan pementasan yang maksimal.

Umumnya, jenis panggung pertunjukan yang sering dipakai dalam pementasan teater adalah panggung arena, prosenium, panggung terbuka dan arena tapal kuda. Pada pementasan *Mainan Gelas* yang akan pemeran bawaan, pemeran akan menggunakan panggung pertunjukan dengan bentuk arena tapal kuda. Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.

Panggung pertunjukan yang menjadi pilihan pemeran adalah panggung teater arena Taman Budaya Jambi. Pertunjukan akan berlangsung pada hari Selasa, 19 Oktober 2021. Pertunjukan akan ditonton oleh 200 orang dengan kapasitas yang sudah terpenuhi.

4.1.2 Manajemen Pertunjukan

Manajemen pertunjukan adalah proses merencanakan dan mengambil keputusan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengendalikan sumber daya manusia, keuangan, fisik, dan informasi yang berhubungan dengan pertunjukan agar pertunjukan dapat terlaksana dengan lancar dan terorganisir. Manajemen produksi meliputi organisasi dan koordinasi, perencanaan produksi, publikasi, promosi, penonton, urusan karcis, keuangan/pendanaan, dan bagian umum (Kitab Teater, 2011:211). Semua urusan non artistik ada di bawah tanggung jawab bagian ini, termasuk jadwal latihan dan penetapan tanggal pementasan

Adapun tim manajemen yang dibentuk dalam pementasan naskah Mainan Gelas adalah sebagai berikut.

No.	Jabatan	Nama
1.	Pimpinan Produksi	Danang Kurnianto
2	Bendahara	Nyimas Suci Amelia
3	Sekretaris	Co : Intan Zulaika Anggota :1. Firanti Mersy Andini 2. Sukma Novia Riani
4	Stage Manager	Co : Yanda Saputra M.Rahul
5	Humas	Co : Sari Aprianti Anggota :1. Mirna Suharyati 2. Vazil Indra Nabial
6	Dokumentasi/Publikasi	Co : Fadhillah Sidik Anggota : 1. Nur Afny 2. Agustian
7	Transportasi	Co : Frendi Santosa Anggota :1. Rabuansyah 2. Dimaslan
8	Konsumsi	Co : Hana Rahma Humaira Anggota : 1.Fisabillah

		2. Fitriana Kinanti 3. Dina Novriani 4. Betty Abella 5. Putri Yusi 6. Susanthi 7. Joya Amanda Putrisyah 8. Tiara Julianti 9. Melan Safitri 10. Putri Inriyanti 11. Erie Pratasya
9	Keamanan	Co : Niko Hutagalung Anggota : 1. Brijjal Ahmad 2. Bervin Ramadhan 3. Pandika Efendi
10	Ruang Kompre	Co : Iklila Sherila Fitri Anggota : 1. Intan Zulaika 2. Nora Azizah 3. Ulya Feblisa Putri 4. Makhfiratur Rahma
11	Penerima Tamu	Co : Nadiela Ariesti Anggota : 1. Iklila Sherila Fitri

		2. Intan Zulaika 3. Nora Azizah 4. Mirna Suharyati 5. Nyimas Humairah 6. Dwi Rizki Ramadhani 7. Salsa Dwi Safitri 8. Gian Febriani 9. Firda Anggraini 10. Sari Aprianti 11. Putri Novita Sari 12. Kurni
12	Tim Artistik Setting	Co : M. Ari Habillah Anggota : 1. Heri Maulana 2. Daniel Nugroho 3. Dimas Bayu Panji 4. Gamal Kholidi 5. Rabuansyah 6. Pandika Efendi 7. Dimaslan 8. M. Aldi 9. M. Syawaly Arsy 10. Fauzan Pamatriyadi

		11. Vazil Indra Nabial
13	Kostum	Co : Pretty Kurnalisari Anggota :1. Miranvivi Oktavia 2. Cut Nazria 3. Karin Priyandini 4.Korina Putri Fakhirah
14	Handproperty/set property	Co : Natasya Salsabilla Anggota :1.Janisha Dwi Putri 2.Syafrika Aryani 3.Retty Apriliana 4. Monica Nurul Fahera 5. Mesy Dwi Lestari
15	Make up	Co : Utari Listiarini Anggota : 1. Fitria Hermintalu 2. Nurazizah 3. Yeni
16	Penata Lampu	Ricky Agung Reynaldi

4.2 Struktur Naskah

Naskah atau bisa disebut juga lakon adalah bagian terpenting dalam garapan teater. Adapun beberapa struktur naskah adalah tema, penokohan, alur, dan latar. Tema yang diangkat dari naskah Mainan Gelas ini adalah tentang

persoalan keluarga sederhana yang mengalami konflik di tiap masing-masing tokoh. Naskah ini mengisahkan tentang seorang ibu yang mengasuh anaknya dengan cara yang otoriter. Akibatnya, hal ini berdampak pada mental dan perilaku anak-anaknya yang ingin lepas dari pola asuh ibunya. Amanat dari naskah ini adalah bahwa orangtua sebaiknya tidak memaksakan kehendak pada anak-anaknya. Setiap anak memiliki keinginan dan bakat tersendiri untuk meraih impian.

Dalam naskah *Mainan Gelas*, tokoh Liswati dapat digambarkan sebagai berikut:

Usianya 24 tahun. Tubuh pendek dan kurus, Liswati memiliki cacat di kaki kanannya dan sering terkena selesma. Liswati tidak terlalu pintar, ia tidak bisa mengetik, menulis steno dan tidak lulus disekolah menengah atas, tingkat hidup: sederhana, Watak dan standar moral: rendah diri, pemalu, penakut, tidak percaya diri, dan mudah panik.

Alur yang terdapat dalam *mainan gelas* adalah alur maju. Pada adegan pertama menggambarkan pelukisan awal cerita, dimana Liswati yang selalu mendengarkan apa yang dikatakan oleh ibunya. Liswati sangat enggan mendengar Arini yang selalu memperdebatkan hal kecil dengan Taufik. Liswati akan berusaha pergi atau melakukan hal lain untuk tidak mendengar perdebatan mereka. Selain itu di awal cerita juga digambarkan bahwa Liswati tidak menyukai Arini yang selalu menceritakan masa lalunya berulang-ulang. Namun Liswati berusaha untuk terlihat biasa saja dan tetap mendengarkan ibunya bercerita. Meskipun pada akhirnya Liswati akan merasa tersudut dan

menjadi tidak percaya diri karena membandingkan kehidupannya dengan kehidupan Arini.

Pada adegan berikutnya terlihat bahwa Liswati sangat tertekan akan keinginan Arini untuk mengikuti sekolah menetik. Arini selalu membuat Liswati melakukan apa yang menjadi keinginannya. Liswati pun harus menerima amarah dari Arini karena dia diam-diam tidak mengikuti kursus menetik seperti yang diinginkan Arini.

Komplikasi atau pertikaian awal cerita terjadi saat Taufik bertengkar dengan Arini yang menyebabkan Liswati ketakutan. Taufik yang gemar membaca buku tiba-tiba menjadi sangat marah ketika Arini mengembalikan buku-bukunya ke perpustakaan. Liswati yang memiliki trauma terhadap pertengkaran ayah dan ibunya menjadi ketakutan saat Taufik dan Liswati bertengkar. Ditambah lagi dengan Taufik yang pergi dari rumah karena kesal dengan tingkah laku ibunya.

Klimaks terjadi pada saat Arini menyuruh Taufik mengundang teman laki-laki di tokonya. Awalnya Taufik menolak, namun karena bujukan dan paksaan dari Arini, akhirnya Taufik setuju untuk menjodohkan Liswati dengan temannya bernama Yunus. Mereka berharap Liswati akan mendapatkan lelaki yang mampu menemaninya. Mereka pun mengundang Yunus untuk makan malam bersama dengan tujuan untuk menjodohkan Liswati dan Yunus.

Resolusi atau penyelesaian mulai tergambar ketika akhirnya Liswati tau bahwa Yunus sudah bertunangan dan akan segera menikah. Liswati yang sudah terlanjur jatuh hati kembali kepada Yunus seakan dikecewakan lagi. Bukan

hanya Liswati, Arini dan Taufik pun akhirnya bertengkar setelah mengetahui fakta tersebut. Arini yang kecewa dengan apa yang terjadi menuduh Taufik menipunya.

Penyelesaian terjadi saat Taufik akhirnya pergi meninggalkan Arini dan Liswati. Liswati yang trauma akan kepergian ayahnya pun menjadi histeris karena akhirnya kekhawatirannya selama ini terjadi. Liswati menjadi semakin terpuruk dan satu-satunya hal yang bisa dia lakukan hanya memandang mainan gelasny sambil menangis histeris. Kini Liswati bukan hanya menjadi gadis yang pemalu dan tidak percaya diri. Namun juga menjadi gadis yang mengalami trauma yang lebih mendalam.

Tempat terjadinya peristiwa naskah Mainan Gelas adalah di sebuah rumah yang terdapat ruang makan, ruang tamu, tempat belajar, dan teras rumah. Naskah Mainan Gelas menceritakan tentang sebuah keluarga yang hidup di era 80-an. Naskah ini terdiri dari 2 babak, 7 adegan yang masing-masingnya mewakili waktu pada pagi hari, siang hari, dan malam hari.

4.3 Deskripsi Pertunjukan

Deskripsi pertunjukan adalah penjabaran mengenai elemen-elemen pendukung pementasan. Deskripsi pertunjukan meliputi:

4.3.1 Rancangan Artistik

Rancangan artistik adalah kerangka konsep artistik yang akan digunakan dalam pementasan. Rancangan artistik yang akan dihadirkan dalam naskah Mainan Gelas adalah rumah dengan desain 80an, dengan beberapa perabotan antik

untuk memperkuat era 80an yang akan dimunculkan. Berikut adalah beberapa artistik yang digunakan oleh tokoh Liswati

1. Properti

Properti tidak hanya sebagai unsur pelengkap dari sebuah pertunjukan teater, tetapi memiliki fungsi yang lebih vital terutama untuk kebutuhan pemeranan. Terutama properti yang menempel di tubuh aktor atau properti tangan. Properti yang digunakan Liswati dalam naskah Mainan Gelas adalah sebagai berikut:

-Mainan gelas



gambar 1. Mainan Gelas
(Foto. Nata, 2021)

- Sapu tangan



gambar 2. Sapu Tangan
(Foto. Nata, 2021)

- Sandal



gambar 3. Sandal
(Foto. Nata, 2021)

- Hiasan rambut



gambar 4. Hiasan Rambut
(Foto. Nata, 2021)

4.3.2 Pemeranan

Naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams terjemahan Suyatna Anirun adalah lakon yang berpijak pada realis psikologi dimana permainannya ditekankan oleh aspek -aspek kejiwaan tokoh. Trauma dan ketakutan adalah problema yang dihadapi oleh setiap tokohnya. Liswati hidup setelah trauma yang dialaminya, ditinggalkan ayah yang seharusnya selalu menjaganya. Hidupnya ditemani imajinasi-imajinasi mainan gelas sepeninggalan ayahnya. Liswati tinggal bersama ibu dan adik laki-laknya kehidupan mereka jauh dari kata rukun.

Perwujudan tokoh merupakan hasil ide pikiran dan kreatifitas pemeran. Perwujudan ini dimulai dari pemilihan peran, pencarian karakter berdasarkan analisis hingga penyempurnaan peran dengan proses-proses latihan yang telah

dilalui oleh pemeran. 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).

4.3.2.1 Alur Penokohan

Penokohan adalah proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu pementasan lakon. Penokohan dapat dilihat dari tindakan tokoh, *gesture*, penampilan fisik dan lain sebagainya. Liswati adalah seorang gadis memiliki fisik dan mental yang abnormal namun mendapat didikan yang otoriter dari ibunya. 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 begitu, Taufik sangat menyayangi kakaknya Liswati, begitu pula Liswati. Setiap kali pulang kerja, dia akan menunjukkan ekspresi senang ketika bertemu Liswati. Taufik juga sering mengejek ibunya saat tengah menceritakan masa lalu agar Liswati tidak merasa tersudut. Keinginannya untuk pergi selalu dia hilangkan, lantaran perasaan sayangnya kepada Liswati. Taufik tidak sanggup untuk meninggalkan Liswati. Oleh karena itu, Taufik pun menyetujui saran ibunya untuk menjodohkan Liswati agar ada yang menjaga Liswati.

Yunus adalah seorang lelaki yang pandai berbicara. Oleh karena itu, mudah baginya untuk membuat Liswati dekat dengannya. Ditambah lagi Liswati mempunyai perasaan terhadapnya saat SMA. Namun ternyata Yunus sudah memiliki tunangan. Itulah yang membuat Liswati menjadi semakin terpuruk.

4.3.2.2 Tata Pentas

Tata pentas adalah salah satu seni dalam teater dalam menghias dan menampilkan pertunjukan yang telah dicetak dan dapat dilakukan dalam ruangan terbuka dan tertutup, sehingga sebuah pertunjukan dapat berjalan dengan baik. Tata letak akan digunakan, dalam elemen komposisi yang harus diperhitungkan, dan akan mendapatkan fungsi pada saat melakukan letak juga harus didiskusikan terlebih dahulu.

Tempat tinggal keluarga Wiraatmaja, adalah sebuah rumah besar. Letaknya pada sebuah lorong di daerah pertengahan kelas dua. Dinding belakang rumah ini berhadapan dengan gang sempit, yang di pentas sejajar dengan footlight. di kiri dan kanan juga ada gang sempit. Panggung depan: kamar muka, sebuah meja kecil dimana terletak barang-barang perhiasan/mainan dari gelas. ada potret sang ayah, muda dan tampan, panggung belakang: ruang makan, tempat tidur taufik.



gambar 5. Desain Set Panggung
(Foto. Raidun, 2021)

4.3.2.3 Tata Rias dan Busana

Tata rias adalah kegiatan mengubah bentuk wajah dengan menggunakan alat kosmetik. Tata Rias yang digunakan untuk tokoh Liswati adalah *make up* karakter pesimis dengan alis sedikit turun dan muka yang sedikit pucat. Rambutnya sering diurai untuk menutupi wajahnya yang pemalu.

Tata busana adalah apa saja yang dipakai oleh pemain dari rambut hingga kaki. Busana juga menjadi ciridari waktu, tempat, dan suasana, sekaligus menjelaskan karakter peranan (Riantiarno:2011:147). Adapun busana yang akan dipakai pemeran Liswati sebanyak empat buah dengan gaya yang hampir semuanya sama. Liswati sering menggunakan rok setengah tiang (di bawah lutut, di atas mata kaki) dan menggunakan baju panjang yang agak sedikit tebal dan kebesaran. Warna-warna bajunya juga tidak terlalu cerah dan cenderung warna-

warna kalem seperti putih beras, coklat susu, dan lain sebagainya. Liswati sering menggunakan sepatu dan kaus kaki panjang yang menutupi kakinya.



gambar 5. Busana Liswati
(Foto. Raidun, 2021)



gambar 6. Busana Liswati
(Foto. Raidun, 2021)



Gambar 6.Tata Rias Liswati
(Foto. Nata, 2021)

4.3.2.4 Tata Cahaya

Tata cahaya hadir sebagai penerang pentas dan aktor, tatanan cahaya menggambarkan waktu, cuaca dan suasana. Penataan cahaya juga membantu

memperjelas ekspresi aktor dan memperjelas lakuan aktor diatas panggung. Tata cahaya yang digunakan dalam naskah Mainan Gelas tidak terlalu menggunakan banyak warna. Untuk menonjolkan suasana tahun 1980-an, tata cahaya yang akan digunakan banyak menggunakan lampu general dengan warna kuning sedikit temaram. Filter yang dibutuhkan adalah kuning, merah dan biru, dengan lampu yang dibutuhkan adalah *Zoom Spot*, *Fresnel*, dan *Par*.

4.3.2.5 Tata Musik

Musik dalam pertunjukan teater merupakan satu kesatuan yang padu untuk mewujudkan yang harmoni. Musik hadir bukan hanya pelengkap, Tetapi musik sebagai pemberi informasi dari identifikasi zaman, kelas sosial dan suasana pertunjukan. Dalam kebutuhan pemeranan, musik memberikan dorongan kepada aktor untuk mendapatkan suasana permainan. Sehingga dibutuhkan kesesuaian dan kesatuan antara aktor dan musik pengiring. Musik dalam pertunjukan Mainan Gelas karya Tennessee Williams adalah musik klasik yang di putar di gramophone. Lalu ada musik iringan dansa dengan judul *The Swan for Viola* dan musik pendukung suasana lainnya.

BAB V

PENUTUP

6. Kesimpulan

Berdasarkan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari laporan karya tugas akhir dengan naskah Mainan Gelas karya Tennessee Williams adalah sebagai berikut :

1. Naskah Mainan Gelas Karya Tennessee Williams masuk dalam kategori lakon bergaya realis dan diwujudkan dengan menggunakan metode akting Stanislavsky.
2. Naskah Mainan Gelas karya Tennessee Williams ini berkaitan dengan nilai sosial, budaya dan moral.
3. Metode pemeranan yang digunakan adalah metode akting Stanislavsky yang didapatkan selama perkuliahan dan menggabungkan seluruh pengalaman empirik serta observasi melalui kehidupan sehari-hari, dokumentasi dan media sosial.

7. Saran

Pada beberapa proses untuk mewujudkan naskah Mainan Gelas karya Tennessee Williams pemeran menemukan beberapa kendala, namun kendala tersebut akan terpecahkan melalui kerja kolektif yang kreatif. Menganalisa sebuah lakon sangat penting untuk sebuah pertunjukkan, selanjutnya menjalin komunikasi yang baik mengenai lakon ini agar terwujud sesuai dengan yang diinginkan. Bagi generasi selanjutnya yang akan mengangkat lakon ini untuk

kebutuhan penelitian maupun pertunjukkan, pemeran berharap akan ada sesuatu yang belum pemeran temukan selama menganalisa dan menjabarkan deskripsi lakon.

Dalam penulisan laporan karya seni ini, mungkin banyak terdapat kekurangan, untuk itu pemeran sekaligus penulis berharap mendapat saran dan masukan sebagai pembelajaran bagi diri pemeran sendiri. Kekurangan disini maksudnya baik berupa referensi akting, secara teori maupun praktek.

Daftar Rujukan

- Dewojati, Cahyaningrum 2012 *DRAMA: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Handayani, Dina Octaviani, Triwahyuni. *Membangun Tokoh*. PT. Gramedia, Jakarta. Harymawan, RMA. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Rosda Karya.
- Herman J. Waluyo. 2001. *Teori Drama dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Miiter, Shomit. (2002). Sanilavsky, Brecht, Grotowsky, Brook, “Sistem Pelatihan Lakon”. Yogyakarta: MSPI. A.
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater (Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan)*, Jakarta: Percetakan PT. Gramedia.
- S, S. Daryanto. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater Bagian 1*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sitorus, Eka D.. 1997. *The Art of Acting “Seni Peran untuk Teater, Film & TV*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Stanislavski, Constantin. (2008). *Building Character*. Diterjemahkan oleh, B. Very Stanislavski, Constantin. *An Actor Preapers*. Diterjemahkan oleh, Asrul Sani. (2007). *Persiapan seorang aktor*. 2007 (Cetakan kedua). PT. Bastela Indah Prinindo, Jakarta.
- Sukada, I Made. 1987. berjudul *Pembinaan Kritik Sastra Indonesia, masalah Sistematis Analisis Struktur Fiksi*. Bandung: Angkasa
- Sumardjo, Jakob. 1984. *Masyarakat dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Nur Cahaya.

Lampiran 1

Foto Pada Saat Latihan



Lampiran 2

Foto Pada Saat Latihan



Lampiran 3

Foto Pertunjukan



Lampiran 4

Foto Pertunjukan



Lampiran 5

Foto Pertunjukan

