

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lakon *Intrik* karya Adang Ismet menggambarkan suatu bentuk pemberontakan melawan sistem sosial yang ada dalam tatanan kehidupan.

KBBI menjelaskan:

Intrik adalah penyebaran kabar bohong yang sengaja dibuat untuk menjatuhkan lawan, yang dilakukan untuk menghancurkan pihak lawan. (<https://kbbi.web.id/intrik.html>)

Sistem sosial pada kehidupan rumah tangga normal biasanya dijalani sepasang laki-laki dan perempuan, namun lakon ini menggambarkan percintaan yang abnormal. kehidupan layaknya rumah tangga dihuni oleh pasangan sesama jenis. Secara tidak langsung, aturan dan norma-norma didalam kehidupan yang telah mereka lawan dan digambarkan di dalam lakon *absurd* ini. Namun dalam penggarapan lakon ini, tema percintaan di ubah menjadi persahabatan, dikarenakan dialog-dialog dalam naskah terlalu *frontal* dalam membahas percintaan serta persetubuhan.

Teater absurd adalah teater yang tidak menyetengahkan wilayah spiritual, tidak ada persoalan benar atau salah. Teater absurd tidak membahas persoalan intelektual atau garis-garis petunjuk moral, dan lakon-lakonnya tidak dapat menyuguhkan sebuah tragedi. Absurd artinya tidak masuk akal, irasional dan telah menyimpang dari logika yang ada pada umumnya. *Le Mythe de Sysiphe* merupakan bentuk pemikiran tentang kehidupan manusia yang dikemukakan oleh Albert Camus, di dalamnya meliputi absurditas baginya rasa absurd tidak berada

pada dunia atau pada manusia, melainkan pada pertentangan antara kesadaran manusia dan kenyataan dunia yang paling dalam.

Lakon *Intrik* karya Adang Ismet ditulis pada tahun 2007, mengangkat persoalan maraknya kesetaraan gender yang terjadi di Indonesia di tahun 2007. Adang Ismet memandang bahwa adanya sistem sosial dapat membatasi seseorang dalam mencari makna hidup meskipun secara proporsional dan sistematis makna hidup itu tergantung bagaimana cara seseorang itu menjalani. Makna hidup disini berkaitan dengan dialektika terhadap eksistensialisme. Dimana masyarakat yang membuat tatanan harus kita patuhi, sementara institusi yang ada di negara ini tak satupun berjalan dengan baik namun mereka tidak dapat menjelaskan kegunaan dari aturan tersebut. Disini sangat tergambar dengan jelas bahwa makna hidup yang dimaksudkan adalah kebebasan. Manusia diwajibkan bebas, meskipun kebebasan mutlak pada ujung nya harus berhadapan pada keterbatasan aturan yang dibuat oleh manusia itu sendiri.

Lakon *Intrik* karya Adang Ismet diketik ulang oleh sebuah komunitas teater di Bandung yaitu Teater Anonimus pada akhir tahun 2009. Teater Anonimus merupakan sebuah kelompok teater *independent* yang berisikan seniman- seniman teater. Tidak banyak hal yang spesifik mengenai komunitas teater yang satu ini, mereka hanya kelompok teater yang menyelami seni teater.

Kedua tokoh di dalam lakon ini memulai awal dan akhir suatu persoalan yang mengarah pada persoalan idealisme si tokoh yang terjadi pada suatu ruang atau tempat yang tidak dapat di lacak secara jelas. Namun dilihat dari persoalan dalam lakon, dua orang yang ingin bebas, bisa kita identifikasikan suatu tepat

dengan kondisi yang tidak terurus, dan bisa dikatakan rumah tinggal, mereka hidup seperti dua anak jalanan. Persoalan yang di bahas dalam lakon ini memberi pelajaran pada manusia untuk berani menghadapi hidup, mengemukakan pendapat agar manusia itu dapat lepas dari rasa keterasingan.

Tokoh dalam lakon *Intrik* yakni; Aku dan Kau. Tokoh Aku merupakan tokoh yang menarik untuk di perankan sebagai tokoh yang dipilih pemeran untuk kebutuhan ujian pemeranan. Pemeran merupakan elemen penting dalam suatu pertunjukan teater. Elemen-elemen lainnya adalah sutradara, penata *setting*, penata cahaya, dan penata kostum. Tugas seorang pemeran adalah mewujudkan tokoh hingga memiliki kekuatan agar penonton merasakan empati yang di hadirkan tokoh yang pemeran wujudkan. Pemeran akan mewujudkan tokoh Aku yang merupakan penentu alur dramatik yang kuat diantara kedua tokoh dalam lakon ini.

Tokoh Aku merupakan tokoh yang sangat kuat dalam menggerakkan alur cerita hingga akhir. Sebaliknya untuk tokoh Kau, karena lakon ini hanya memiliki dua tokoh yang dimana kedua tokoh memiliki peran yang sama penting. tokoh Aku ini merupakan tokoh *central* dibuat Adang Ismet dalam mewakili idenya menyampaikan pesan dan bentuk pemberontakan. Karakter tokoh Aku memiliki karakter, berintelektual tinggi, dapat dilihat dari beberapa dialog, dimana tokoh Aku mampu mempengaruhi orang lain untuk memahami pemikiran idealisnya tentang kebebasan. Karena tokoh Aku merasakan kejenuhan dan kebosanan dalam hidupnya serta keinginan untuk kembali pada kehidupan realistik yang tidak dijumpainya seperti diceritakan oleh ibunya sewaktu ia kecil.

Lakon ini merupakan satu- satunya lakon yang dibawakan untuk ujian strata satu (S1) oleh mahasiswa Program Studi Seni Teater di Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Ketertarikan pemeran membawakan lakon ini, secara subjektif lakon ini memiliki tantangan tersendiri bagi pemeran karena saat ini pemeran dalam proses berhijrah, sebaliknya lakon ini memberikan arahan pada gaya hidup yang semberono, seorang anak jalanan dengan gaya hidup yang bebas. Lakon ini akan diwujudkan pemeran dengan pemilihan metode akting yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, karakter dari tokoh Aku dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet dapat dihadirkan berdasarkan material peran yang dibangun dari diri aktor. Baik itu diwujudkan melalui bahasa, laku, penataan panggung, serta ide- ide yang dilakukan sebagai implementasi proses kreatif aktor dalam berperan. Meskipun secara garapan serta konsep pertunjukan diserahkan utuh pada sutradara. Serta situasi- situasi yang diciptakan dari luar diri aktor secara intelektual dan naluri yang pemeran pahami sebagai tantangan dalam mewujudkan tokoh Aku.

Sebagai lakon yang mengandung paham eksistensialis yang mengemukakan kebebasan manusia dalam memilih pilihan mereka, maka lakon *Intrik* karya Adang Ismet yang disusun berdasarkan makna kehidupan yang dipahami oleh si pengarang, maka dalam hal ini eksistensialis dan kondisi absurditas dalam teks- teks yang hadir memiliki peluang dihadirkan dengan potensi menggunakan metode akting dari teori Stanislavsky yaitu *To Be*.

Jenis akting yang pemeran wujudkan dalam proses kreatifitas pemeranan adalah *To be* yang dirumuskan Stanislavsky. Sebagai seorang aktor pemeran harus

mengetahui bahwa objek di sekitarnya hanyalah *property* panggung. Artinya pada saat pemeran “menjadi” si tokoh di atas panggung, pemeran tetap harus menyadari keadaan di sekitar pemeran yang berada di atas panggung. Teori *To be* yang dirumuskan Stanislavsky juga memiliki pengertian bahwa sebagai seorang aktor ia harus merelakan tubuhnya untuk masuk kedalam Tokoh Aku karena beberapa konflik karena di dalam Lakon *Intrik* terdapat beberapa kontak fisik seperti merangkul, bersandar, dll.

Proses ‘menjadi’ bagi pemeran membutuhkan kemampuan konsentrasi, karena untuk menumbuhkan motivasi ‘menjadi’ itu sendiri bukanlah hal yang mudah. Pesan-pesan yang akan disampaikan oleh pemeran bukan saja melalui dialog tapi juga sikap dan tindakan dari setiap adegan yang akan pemeran wujudkan ke atas panggung. Dalam bukunya *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani, bahwa: “...menumbuhkan keinginan mencipta adalah suatu pekerjaan yang sulit, tapi membunuh keinginan mencipta adalah keinginan yang mudah sekali.” Tuntutan Stanislavsky bahwa aktor merasakan apa yang mereka bayangkan menimbulkan permasalahan untuk menganjurkan mereka memiliki emosi yang mereka bayangkan.

Kontekstual lakon *Intrik* dengan hari ini selalu menjadi dasar dalam memilih sebuah naskah. Sebuah percintaan abnormal diangkat di dalam lakon ini, dirubah menjadi tema persahabatan dan keakraban yang pada dasarnya berkaitan dengan konsep ideologis. Persahabatan dua perempuan tomboi yang memiliki keinginan untuk merdeka, dalam pertunjukan ini pemeran memiliki tantangan menghadirkan gestur, kostum dan penampilan yang tidak konvensional seperti

anak jalanan atau bisa disebut gembel. *Setting* budaya secara psikologis sangat mempengaruhi karakteristik tokoh dan gaya hidup. Gaya hidup yang dikaitkan disini yakni budaya anak jalanan namun juga dapat mengarah kepada *punk*. Setiap orang memiliki pengertian sendiri untuk mengartikan *punk*, bahkan bagi beberapa orang memilih *punk* sebagai jalan hidupnya, tidak bisa dipungkiri bahwa *punk* hadir untuk menolak sistem yang dibangun kultur dominan. Secara logis *punk* dapat dikaitkan dengan lakon ini, karena keinginan kedua tokoh untuk merdeka tanpa mempedulikan omongan- omongan orang lain. Dari bentuk penampilan, gaya bicara serta pemikiran yang menjurus pada aspek sosial maupun politik. Dalam lakon ini persoalan- persoalan sosial dan politik yang terjadi di Indonesia pada saat ini, seperti para petinggi negara yang menggunakan jabatannya untuk memasukan kerabat- kerabatnya kedalam sebuah perusahaan/ lembaga dan menggelapan uang negara. Semunya dibahas dengan jelas sehingga membantu pemeran untuk mengaitkan persoalan pemberontakan di dalam lakon ini dengan budaya *punk*, karena *punk* sangat identik dengan perlawanan. Persoalan gaya hidup dan ideologi *punk* ini dijelaskan yakni;

Punk berkembang menjadi sebuah kritik tidak hanya pada kultur utama yang kala itu disimbolkan oleh industri musik. Melainkan juga pada otoritas negara dan kondisi sosial yang terjadi.

Akan tetapi tokoh Aku dalam lakon ini bisa dikatakan memilih anak jalanan/ *punk* sebagai gaya hidup karena ikut- ikutan, padahal itu bukan murni diri mereka. Anak jalanan/ *punk* merupakan sosok yang sok-sok eksistensialis karena dalam lakon ini digambarkan bahwa si tokoh Aku mulai merasakan penyesalan

atas keputusan yang diambilnya. Jika dia benar sosok yang betul- betul idealis, apapun yang terjadi ia akan tetap teguh dengan pendiriannya.

Lakon *Intrik* karya Adang Ismet, secara tidak langsung menyampaikan pesan dari pengarang. Adang Ismet sangat menginginkan keadilan, dan kebebasan dalam berpendapat, ingin masyarakat mengemukakan keinginan mereka tanpa rasa takut, serta menghilangkan kepalsuan dari pihak- pihak tertinggi untuk mengurangi diskriminasi terhadap kalangan menengah kebawah.

B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pemeran mewujudkan tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet dapat dirumuskan diantaranya:

1. Bagaimana mengidentifikasi tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet?
2. Bagaimana mewujudkan karakter tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet menggunakan metode akting Stanislavsky?

C. Tujuan Pemeranan

Tujuan pemeranan tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet menggunakan metode akting Constatain Stanilavsky diantaranya:

1. Untuk mengetahui identifikasi Tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet.
2. Untuk mewujudkan tokoh *Aku* dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet diatas panggung dengan menggunakan metode akting Constatain Stanilavsky.

D. Tinjauan Pemeranan

Metode seorang pemeran yang ingin memerankan lakon dalam pertunjukan dituntut untuk menjelaskan secara menyeluruh tentang tokoh yang akan diperankan, maka dalam hal ini pemeran dapat menggunakan tinjauan yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam rancangan kerja pemeranan. Tinjauan sumber penciptaan pemeranan merupakan tahap awal yang di gunakan sebagai rujuk untuk menemukan dasar pengembangan penokohan dan bentuk garapan, agar pemeran tidak melakukan tindakan plagiarisme.

Teater Anonimus satu-satunya kelompok teater pertama yang menggarap serta mementaskan naskah ini pada akhir tahun 2009. Dalam pementasannya lebih menonjolkan konsep penyutradaraan realisme. Perbedaan wujud pemeran dengan karya dari teater anonimus adalah di sini pemeran lebih menonjolkan tokoh Aku dalam mewujudkan lakon *Intrik*.

Lakon *Intrik* karya Adang Ismet juga pernah dipentaskan oleh mahasiswa baru jurusan teater STSI Bandung sebagai bahan eksplorasi di tahun 2010. Dalam blog pribadinya Fathul A Husain, 2009 *In Memoriam Adang Ismet : perjalanan menuju sepi*, cabiklunik.blogspot.com. Ia menuliskan bahwa tidak ada hal yang istimewa pada pertunjukan ini kecuali semangat yang menggebu dari mahasiswa baru. Berdasarkan pengamatan tersebut, pemeran menampilkan pertunjukan naskah *Intrik* dengan memberikan sebuah pengembangan tawaran keaktoran dari tokoh Aku. Adapun tawaran dari pemeran mewujudkan penokohan dengan bentuk *flat character* sehingga segala konflik psikis dari tokoh Aku dapat mencipta dramatik pertunjukan lakon *Intrik*. Melalui pemahaman ini dapat

dinyatakan bahwa aktor dituntut harus menguasai faktor elementer pemeranan, yakni tubuh, vokal dan *feelling*, serta emosi melalui latihan- latihan khusus.

Pada pertunjukan ini, pemeran memfokuskan garapan mewujudkan karakter tokoh Aku yang digambarkan memiliki psikologis yang unik. Aku merupakan orang yang tidak takut kematian dan memiliki kesadaran bahwa mata rantai kehidupan menyebabkan manusia sadar tentang makna pembebasan diri. Ia hidup dengan penuh harapan dan idealismenya mengenai kehidupan yang tidak ada gairah. Tokoh Aku menutupi penyesalan yang dirasakannya dalam diri menjadikan tokoh ini benar-benar terlihat penyesalan dan kesedihannya yang dapat dianalisa dari dialog, ekspresi, sikap ataupun tindakannya. Sehingga penonton dapat merasakan penyesalan yang dirasakan oleh tokoh Aku.

E. Landasan Pemeranan

Untuk mewujudkan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* karya Adang Ismet sangat dibutuhkan landasan teoritis untuk menjadi jembatan bagi seorang aktor dalam memerankan sebuah penokohan. Proses yang pemeran lakukan dalam mewujudkan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* menggunakan penciptaan pemeranan dengan pendekatan akting ‘sistem Stanislavsky’. Pendekatan akting ‘sistem Stanislavsky’ disebut sebagai teman sepanjang jalan dalam pencapaian kreatif seorang pemeran, tapi bukanlah tujuan itu sendiri (Stanislavsky,2008: 368). Metode ini menuntut pemeran menguasai keadaan kearifan pemeran dalam mengamati dan mengevaluasi perasaan pribadi tokoh.

Seorang pemeran harus mampu untuk mencipta secara sadar dan dengan tepat, karena itu adalah cara untuk memperapkan sebaik-baiknya pembukaan

bawah sadar yang berarti ilham (Stanislavsky, 1980: 25). Hal ini bertujuan agar pemeran dapat masuk ke dalam tokoh atau karakter yang diperankan. Proses demikian menyebabkan penonton tidak menyadari kalau pemeran hanya berakting menjadi orang lain dan bukan pribadi pemeran sebenarnya.

Sebelum seorang pemeran mampu menciptakan karakter tokoh, dia harus paham dengan karakter pribadinya. Tujuan pemeran menggunakan metode Stanislavsky adalah agar pemeran dapat mengembangkan kemampuan dan kesadaran terhadap keinginan untuk menciptakan sebuah peran. Maka dengan begitu pemeran dapat memerankan karakter tokoh dengan baik dan juga dapat menyampaikan pesan melalui tokoh yang diperankan.

Stanislavsky (1980: 25) mengatakan, seorang pemeran dapat bermain dengan baik atau buruk, namun yang paling utama adalah supaya kita bermain benar atau jujur. Bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berfikir, berusaha, merasa dan berbuat sesuai dengan peranan. Artinya seorang pemeran bermain apa adanya, dimana peran yang dimainkan mengalir begitu saja. Bermain sesuai dengan peranan, berarti berperan sesuai dengan porsinya tanpa melebih-lebihkan peran yang dimainkan.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal laporan dalam mewujudkan tokoh Aku dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet, disusun dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan, berisi tentang latar belakang yang menjelaskan ketertarikan naskah, alasan ketertarikan tokoh, metode akting yang digunakan rumusan pemeranan, berisi tentang poin-poin dari hal-hal menarik yang akan

diwujudkan melalui lakon *Intrik*. Tujuan Pemeranan berisikan tujuan pemeran mengetahui identifikasi tokoh yang akan di wujudkan. Tinjauan pemeranan, menjelaskan tentang artikel yang memuat pertunjukan sebagai pendukung dalam rancangan kerja dan menghindari duplikasi. Landasan pemeranan, menjelaskan tentang buku-buku yang menjadi acuan sumber penulisan. Sistematika penulisan, menjelaskan tentang langkah-langkah kerja dalam penulisan. Metode pemeranan, menjelaskan tentang langkah kerja pemeranan.

Bab II. Analisis tokoh berisi tentang struktur naskah, terdiri dari biografi pengarang, sinopsis karya, ringkasan alur cerita, analisis penokohan, alur, tema, amanat, dan bentuk gaya naskah.

Bab III. Rancangan pemeranan berisi tentang Konsep pemeranan, dapat dilihat dari segi visi dan misi garapan. Metode pemeranan, yang menjelaskan tahap-tahap dari pemilihan naskah hingga kepertunjukan. Proses latihan menjelaskan secara rinci tahapan- tahapan selama proses latihan dalam mewujudkan tokoh. Rancangan artistik, menjelaskan konsep pementasan seperti *setting*, properti, musik, kostum, rias, dan tata cahaya.

Bab IV. Penutup, merupakan bagian yang memberikan kesimpulan dan saran dari berbagai hasil yang telah dicapai serta masalah- masalah yang di hadapi selama proses kerja pemeranan.