

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naskah *roh* karya Wisran Hadi ditulis di Pagaruyung, Batu Sangkar pada tahun 1988 dan diselesaikan di Kuala Lumpur pada tahun 2001. Naskah yang mengangkat tentang ritual pemanggilan roh nenek moyang di Sumatera Barat ini kemudian mendapatkan juara harapan dua dalam sayembara penulisan naskah drama Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) pada tahun 2003. (Syafri, 2010: 18-19)

Naskah yang terdiri dari empat babak ini menceritakan seorang dukun yang dapat membuat hubungan antara manusia dengan roh atau arwah nenek moyang. Perantara itu bernama Manda. Suatu saat datang seorang ibu kepada Manda untuk meminta pertolongannya. Ia bernama Ibu Suri. Ibu Suri sebenarnya hanyalah panggilan. Dia bukan ibu dari seorang raja atau istri dari raja, maupun bangsawan manapun. Ibu Suri, seorang perempuan yang berstatus sebagai ibu yang menganggap dirinya ibu dari Suri. Sebenarnya Ibu Suri tidak percaya benar kepada roh yang dapat masuk kedalam diri perantara. Tapi apa boleh buat, Ibu Suri terpaksa melakukannya karena secara tradisi dia diyakinkan akan peranan roh-roh atau arwah nenek moyang dalam kehidupan manusia. Dia mau mengikuti tradisi itu karena yakin akan dapat menemui Suri.

Proses ritual pemanggilan roh kedalam tubuh Manda mulai berlangsung. Manda menggigil, kain hitam yang menyelimutinya bergoyang-goyang.

Kemudian Manda berdiri dan berputar-putar seperti gasing. Tubuh Manda telah berhasil dirasukinya roh yang dipanggil roh itu segera memperkenalkan diri dan menawarkan bantuan kepada Ibu Suri. Ibu Suri langsung antusias dan bertanya perihal Suri kepada roh.

Secara bergantian roh-roh itu datang, dan Ibu Suri pun terus bertanya perihal Suri. Namun Ibu Suri tidak puas atas keterangan para roh itu tentang Suri. Jawaban para roh tidak memberikan kepastian akan keberadaan Suri. Apalagi Manda menyangsikan keberadaan Suri. Ibu Suri harus bertindak dan memastikan Suri hingga dapat meyakinkan dirinya.

Ibu Suri marah karena para roh yang diundang Manda adalah roh para bandit dan penipu, bukan roh nenek moyang. Karena tidak percaya lagi kepada Manda, Ibu Suri sendiri yang melakukan pemanggilan roh tersebut. Dia akan mengundang roh yang jujur dan arwah nenek moyang yang budiman.

Walaupun melakukan dengan tangannya sendiri, tetapi Ibu Suri tetap gagal dalam mencari informasi keadaan Suri. Ibu Suri malah menganggap kuburan yang ada di depannya adalah kuburan Suri. Manda menjelaskan bahwa kuburan itu bukan kuburan Suri, tetapi Ibu Suri bersikeras pada pendiriannya. Bahkan menyuruh para roh untuk menggali kuburan tersebut. Tiba-tiba Ibu Suri tersentak kaget, karena wajah jasad yang terbungkus kain kapan itu adalah wajah yang sangat dikenalnya yaitu wajah Manda.

Drama Roh dikembangkan dari kegiatan pengobatan tradisional yang memakai jasa perantara. Pengobatan demikian masih berlangsung sampai sekarang. Tidak hanya pada masyarakat tradisional saja, tetapi juga pada

masyarakat yang disebut modern seperti sekarang. Pada umumnya kegiatan pengobatan begini masih berlangsung di kampung-kampung dalam kawasan pesisir (rantau) timur Minangkabau, seperti daerah Kuantan. Cara pengobatan seperti itu disebut masyarakat di sana dengan nama Tagak Balian. (Arthur S. Nalan, 2004: 411)

Naskah drama *Roh* karya wisran hadi menyajikan suatu bentuk dimana adanya pertentangan antara tradisi dengan norma agama. Pemanggilan arwah nenek moyang merupakan tradisi yang mengakar. Tradisi ini dilakukan untuk pengobatan namun dalam sisi agama, tradisi ini bertentangan krena bersifat syirik, tidak percaya kepada Tuhan. Wisran adalah salah satu pengarang yang tidak percaya atau meragukan kepercayaan-kepercayaan kepada roh nenek moyang tersebut. Wisran hadi yang memiliki prinsip meragukan segala-galanya kecuali Al- Quran dan Hadist Nabi muhammand, sehingga dalam karyanya banyak terdapat kontroversi-kontroversi yang bisa saja memerahkan telinga masyarakat Minangkabau atau pejabat- pejabat tersentil oleh karya-karyanya. (Sahrul N. 2017:18)

Naskah *roh* karya Wisran Hadi bergaya Surealisme, hal ini ditandai dengan memunculkan dan imajinasi tokoh *Roh*. Prosesi pemanggilan arwah adalah peristiwa yang telah melampaui realitas namun masih berkembang dan dipercaya oleh masyarakat di Sumatera Barat. Surealisme adalah suatu bentuk simbol seni seperti yang diinterpretasikan oleh Freudian (yang berkonsep pada teori Sigmund Freud) dimana terminology dan lukisannya mengikuti aliran modern namun dari segi teknik penggambarannya lebih mirip ke aliran naturalis

realisme. Suralisme adalah gaya dalam seni yang menonjolkan objek secara berlebihan sehingga menjadi super realis. Suralisme menentang teater realisme. Suralisme berkembang secara alami dari sensibilitas kontemporer: (Yudiaryani, 2002: 187-188)

Pemeran memilih tokoh *Manda* dalam naskah *Roh* karya Wisran Hadi sebagai tokoh yang akan diperankan. Tokoh *Manda* digambarkan Wisran menjadi tokoh yang multitalenta, karena tokoh *Manda* mengekspresikan isi hatinya tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui nyanyian tradisional. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Yoyo C. Duarachman, bahwa menyanyi merupakan bentuk ekspresi yang tidak bisa berbohong. Perasaan hati seperti sedih, senang, gembira, kecewa atau marah bisa disampaikan dengan nyanyian. Hal ini yang akan menjadi ketertarikan pemeran menjadi tokoh *Manda* dalam pertunjukan teater (1996: 85)

Alasan pemilihan Tokoh *Manda* selanjutnya adalah karena pemeran merupakan asal dari daerah yang ada di Minangkabau, dan memiliki pengalaman empiris yang terjadi apa yang ada di dalam naskah, bahwa pengobatan demikian masih berlangsung sampai sekarang. Tidak hanya pada masyarakat tradisional saja, tetapi juga pada masyarakat modern saat ini. Pada umumnya kegiatan pengobatan begini masih berlangsung di kampung-kampung dalam kawasan pesisir (rantau) timur Minangkabau, seperti daerah Kuantan. Cara pengobatan seperti itu disebut masyarakat di sana dengan nama Tagak Balian. Dalam tahapan cerita berikutnya, dikembangkan pula bentuk sebuah acara tradisional yang lain, yaitu meminta berkah ke tempat-tempat yang dianggap suci dan keramat. Upacara minta berkah ini juga masih berlangsung sampai sekarang, terutama dalam

masyarakat tradisi yang berada di rantau pesisir barat Minangkabau, seperti di daerah Pesisir Selatan sekarang. Di Pariaman misalnya upacara minta berkah seperti ini disebut *Basapa*.

Untuk memerankan tokoh *Manda*, pemeran dituntut untuk menjadi aktor yang multitalenta, karena harus mampu bermain musik, bernyanyi, berdialog, dan berpura-pura. Ketertarikan pemeran selanjutnya adalah karena Naskah *Roh* merupakan berlatar belakang budaya Minangkabau yaitu pemeran sendiri juga berasal dari daerah Minangkabau

Penjelasan di atas menyaratkankan pemeran dituntut memahami naskah dengan baik, karena naskah merupakan pijakan awal bagi seorang pemeran untuk menganalisis tokoh serta memahami tokoh baik dalam emosional maupun lakuan(*act*). Dalam mewujudkan tokoh *Manda* pada naskah *Roh* pemeran akan menggunakan metode akting Stanislavsky untuk mewujudkan tokoh *Manda* ke atas panggung. Tuntutan Stanislavsky adalah bahwa seorang aktor harus mampu merasakan apa yang mereka imajinasikan dan menimbulkan permasalahan untuk seorang aktor muncul ketika “Mereka harus menciptakan suatu sikap yang benar baik bagi kepribadian dan teks yang sudah dikenal tapi kemudian ditrandensikan” (Shomit Mitter 2002:114).

B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan latar belakang diatas pemeran tokoh *Manda* dalam naskah *Roh* karya Wisran Hadi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis tokoh *Manda* dalam naskah drama *Roh* karya Wisran Hadi?
2. Bagaimana mewujudkan Karakter tokoh *Manda* dalam naskah drama *Roh* karya Wisran Hadi menggunakan metode akting Stanislavsky?

C. Tujuan Pemeranan

Bertolak dari rumusan ide pemeran yang dipaparkan di atas, maka tujuan tujuan pemeranan dalam pementasan naskah Drama *Roh* karya Wisran Hadi yaitu:

1. Untuk mengetahui analisis karakter tokoh *Manda* dalam naskah drama *Roh* karya Wisran Hadi
2. Mampu menyajikan atau memerankan penokohan tokoh *Manda* dalam naskah drama *Roh* karya Wisran Hadi ke atas panggung.

D. Tinjauan Sumber Pemeranan

Untuk mewujudkan tokoh *Manda*, pemeran memerlukan tinjauan sumber sebagai tahapan kerja pemeran dalam proses mewujudkan tokoh *Manda* dalam naskah *Roh* karya Wisran Hadi.

Tinjauan sumber pemeranan yang pemeran pilih adalah pertunjukan teater *Roh* karya Wisran Hadi persembahkan Komunitas Teater Palangka Raya. Pertunjukan yang berdurasi 54.25 menit ini dipublikasikan melalui *channel Youtube* Rafik Media pada tanggal 9 Desember 2014. Pertunjukan yang dipersembahkan Komunitas Teater Palangka Raya mengadaptasi naskah *Roh* ke

budaya dayak, Kalimantan. Pertunjukan ini digelar dalam rangka temu teater Kalimantan di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Tokoh Manda diperankan oleh Dedi Dodol. Dedi berperan dengan sangat santai dan tidak terkesan kaku. Sayangnya, Dedi masih terperangkap kepada dialek Dayak yang mengganggu beberapa dialog dalam bahasa Indonesia. Dedi bermain penuh dengan emosi, namun terkesan *Jumping* dengan aktor lainnya atau tidak *Balance*. Ketidakseimbangan permainan inilah yang membuat tokoh Manda terkesan *Overact* atau akting yang terlalu berlebihan.

Aksen-aksen dialog yang dipilih Dedi kaku dengan pilihan nada yang monoton. Hal ini mempengaruhi dramatik pertunjukan yang tidak dapat memuncak dan mencapai klimaks. Namun setiap dialog yang disampaikan terdengar dengan jelas karena Dedi memiliki vocal yang bagus.

Berdasarkan tinjauan diatas, pemeran akan memerankan tokoh Manda yang memberikan aksen-aksen pada dialog agar setiap dialog yang disampaikan tokoh Manda tidak kaku dan monoton. Pemeran juga akan menghadirkan tokoh Manda yang lebih ekspresif agar prosesi pemanggilan rohnya dapat menarik perhatian penonton.

E. Landasan Penciptaan Pemeranan

Landasan pemeranan merupakan pijakan awal kerja pemeran dalam naskah drama *Roh* karya Wisran Hadi sebagai landasan mewujudkan tokoh Manda. Pemeran lebih dahulu melakukan observasi dari berbagai fenomena yang ditemukan, sehingga dapat membantu pemeran membangun kreativitas dalam

menuangkan berbagai ide kreatif kedalam bentuk pertunjukan teater. Dalam mewujudkan tokoh *Manda* di atas panggung,

Maka hal ini perlu adanya kematangan konsep dan interpretasi oleh pemeran agar membangun tokoh dengan baik. Metode pemeranan Stanyslavsky menjadi pilihan pemeran dalam mewujudkan tokoh *Manda* keatas panggung. Terkait mewujudkan tokoh *Manda* keatas panggung pemeran mengutip dari pernyataan Stanyslavski dalam buku *Sistem Pelatihan Lakon* ,Shomit Mitter(2002:14) :

Seni panggung bagi Stanislavsky bukanlah tiruan, ia adalah metamorphosis. Tujuannya tidaklah sekedar meyakinkan tetapi mencipta. subjeknya bukanlah kehidupan akan tetapi trandensinya.

Penjelasan ini dapat diartikan bahwa panggung adalah suatu produk bukan tiruan tapi suatu kreasi dimana pemeran harus benar-benar merasakan emosi dan sensasi tokoh yang mereka gambarkan. Pemeran harus mampu mengimajinasikan dirinya untuk membangkitkan kehidupan di atas panggung. Pemeran harus merasakan permasalahan yang ditimbulkan agar memiliki emosi yang sepadan dengan emosi tokoh yang bayangkan. Oleh karena itu, Stanislavsky menyatakan tentang transformasi antara diri pemeran dengan tokoh yang dimainkan, ShomitMitter (2002: 12) berpendapat, bahwa :

Nilai '*seandainya*' adalah ketika pemeran mampu mencapai keutuhan penyatuan antara diri dari pemeran sendiri dan tokoh yang menjadi bagian dari diri anda. Ini merupakan kondisi tertinggi yang mampu dicapai seorang pemeran- sementara tetapi merupakan transformasi meneyeluruh dari situasi yang di terima oleh makhluk hidup.

Penjelasan mengenai bagaimana seorang diri-pemeran dengan diri-tokoh itu menjadi proses transformasi dan menyerap dalam diri pemeran dan menjadikan suatu bentuk satu-kesatuan yang utuh, tanpa menghilangkan jiwa pemeran. Seperti hal yang pernah dikatakan oleh Stanislavski, jiwa seorang pemeran akan selalu membayangi jiwa tokoh untuk menggerakkan tubuh organik, agar tidak terjadi akting yang palsu.

Hal yang paling diutamakan dalam diri seorang pemeran adalah vokal, tubuh (jasmani) dan spiritual (batiniah) yang sehat. Sementara ketika seorang pemeran berusaha untuk mewujudkan tokoh ke dalam dirinya tentu hal ini perlu persiapan dari seorang pemeran, seperti imajinasi, observasi, ingatan emosi, menubuhkan tokoh, mengekang dan mengendalikan.

Hal ini telah terangkum dalam bukunya *Persiapan Seorang Aktor (An Actor Prepare)*, dan yang mana masing-masing dari komponen di atas akan mendominasi dan mendukung bagaimana teknik seorang pemeran untuk membangun tokoh dalam diri pemeran. Lanjutan dalam langkah-langkah untuk membangun tokoh antara lain yang tertuang dalam bukunya, *Membangun Tokoh (Building A Character)*, yang mana isi pembahasan dari buku ini juga sangat mendukung bagaimana seorang pemeran membangun tokoh dalam diri pemeran.

Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski adalah Keajaiban Jika (*Magic If*). Keajaiban jika adalah sebuah upaya membangun ruang-ruang imajinasi seorang aktor untuk dapat mendalami karakter tokoh. Pertanyaan kunci dari metode Keajaiban jika adalah, “Apa yang saya lakukan jika saya adalah tokoh”, “Apa yang saya pikirkan jika saya adalah tokoh”, dan “Apa yang saya

rasakan jika saya adalah tokoh”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan membantu aktor untuk lebih jauh mengenal tokoh yang akan diperankannya. Aktor akan bersentuhan dengan masalah-masalah pada diri tokoh secara imajinatif, kemudian aktor akan mencoba mencari jalan keluar dari masalah tersebut secara natural yang akan mempengaruhi bisnis-bisnis akting aktor di atas panggung. Hingga mencapai pada titik dimana apa yang telah dan akan tokoh lakukan juga merupakan bagian dari hidup aktor secara natural tanpa dibuat-buat. (pojokseni.com. Ikhsan Satria I, 2017)

F. Metode pemeranan

Dalam proses latihan akting untuk pertunjukan Teater, setiap pemeran memiliki metode masing-masing. Metode yang pemeran gunakan adalah metode akting Stanislavky dalam buku yang berjudul *Membangun Tokoh Dan Persiapan Seorang Aktor* yang membantu pemeran menemukan tahapan kerja pemeranan. Adapun beberapa metode yang akan pemeran gunakan adalah :

1. Observasi

Observasi adalah mencari kehidupan atau tokoh di dalam naskah dan menelusurinya di kehidupannya. Observasi mengharuskan pengobservasi terjun langsung untuk merasakan dan kemudian memahami objek yang di observasinya.

Aktor harus mampu melakukan observasi kehidupan untuk menghidupkan tokoh yang diperankannya lebih hidup dan nyata. Observasi membantu pemeran untuk memperkaya gesture, serta menciptakan vokal yang tidak artifisial.

Dalam hal ini, pemeran memilih mengobservasi orang-orang pintar (Dukun) yang ada disekitar tempat tinggal pemeran. Pemeran, memperhatikan beberapa aktifitas dan pola kehidupan mereka dalam bermasyarakat. Hal ini yang akan ditranvedensikan menjadi tokoh manda yang akan diwujudkan ke atas panggung.

2. Imajinasi

Metode Imajinasi adalah metode yang pemeran anggap penting. Menurut Stanislavski (*Shomit motter :2002*) imajinasi harus dipupuk dan dibina untuk seorang aktor. Penulis naskah terkadang tidak terlalu menuliskan masa lalu dan masa depan tokoh-tokoh di dalam naskah.

3. Ingatan Emosi

Pengalaman tokoh dalam naskah sangatlah berbeda dengan pengalaman aktor yang akan memerankannya. Pengalaman tokoh dan pengalaman aktor juga memiliki hubungan yang erat karena pengalaman-pengalaman tersebut memiliki hubungan timbal balik. Pengalaman yang dialami tokoh di dalam naskah, mungkin juga telah dialami aktor, meskipun dengan kondisi yang berbeda. Metode ingatan emosi mencoba mentransformasikan pengalaman aktor ke dalam pengalaman yang tokoh di dalam naskah alami. Agar pemeran dapat menakar emosi yang dikeluarkan.

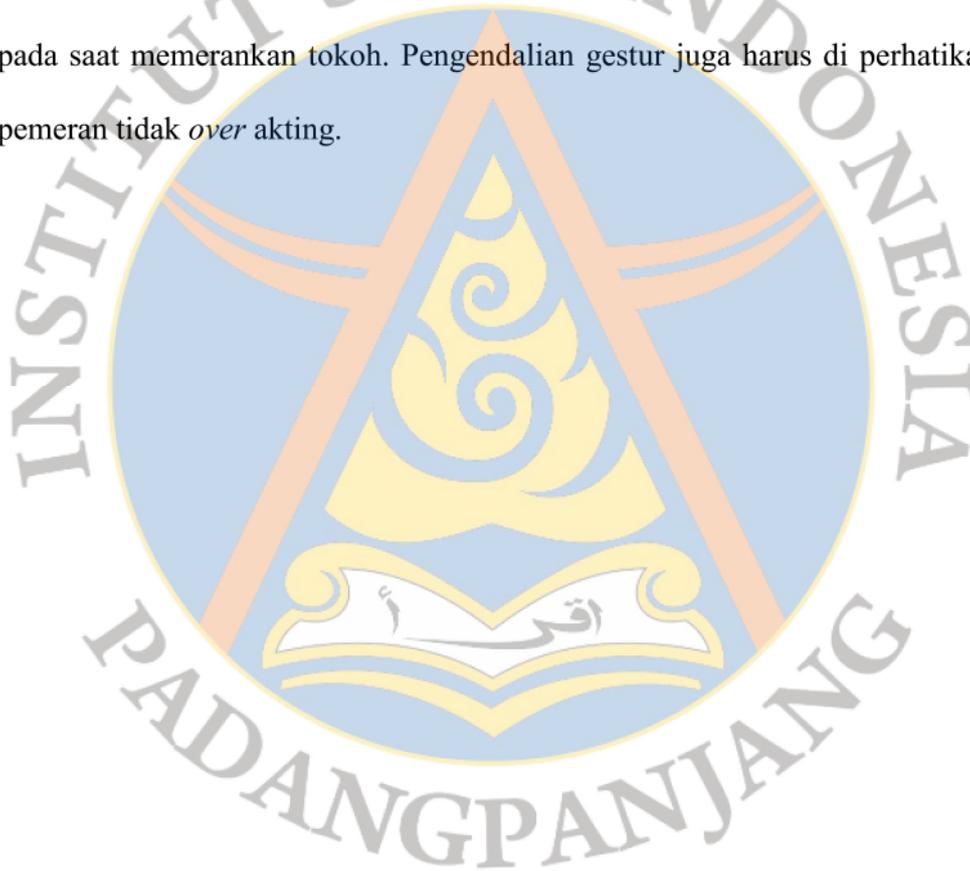
4. Menubuhkan Tokoh

Pikiran dapat memahami proses menanamkan dan melatih unsur-unsur yang diperlakukan di dalam diri aktor untuk menciptakan tokoh dengan watak

tertentu. Metode menubuhkan tokoh adalah mencoba menjadikan tubuh, suara, gaya bicara, cara berjalan, kebiasaan-kebiasan dari tokoh menjadi milik aktor.

5. Mengekang dan mengendalikan

Pemeran harus mengerti arti dari pengekangan dan pengendalian. Lewat pengekangan dan menguasai gestur, pemeran akan merasakan ekspresi fisik menjadi lebih baik dan makin rapi sehingga karakter diri pemeran tidak keluar pada saat memerankan tokoh. Pengendalian gestur juga harus di perhatikan agar pemeran tidak *over acting*.



G. Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan Laporan karya pemeranan tokoh *Manda* dalam naskah drama *Roh Karya Wisran Hadi*, disusun dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan, memuat tentang (a) latar belakang, (b) rumusan pemeranan, (c) tujuan pemeranan, (d) tinjauan sumber pemeranan, (e) landasan penciptaan pemeranan (f) metode pemeranan, dan (g) sistematika penulisan.

Bab II. Analisis penokohan berisi tentang biografi pengarang, sinopsis, analisis perwatakan yang terdiri dari fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Klasifikasi tokoh hubungan antar tokoh, hubungan tokoh dengan tema, hubungan tokoh dengan alur/plot, hubungan tokoh dengan latar/setting.

Bab III. Perancangan pemeranan berisi tentang Konsep pemeranan, dapat dilihat dari segi visi dan misi garapan. Metode pemeranan, yang menjelaskan tentang tahap-tahap dari pemilihan naskah lakon hingga kepertunjukan. Rancangan artistik, menjelaskan konsep pemanggungan seperti *setting*, properti, musik, kostum, rias, dan tata cahaya.

Bab IV. Penutup, berisi tentang kesimpulan yang merangkum pembahasan bab-bab sebelumnya.