



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill ditulis pada tahun 1918 (diterjemahkan oleh Pandu Birowo dari judul *Where The Cross Is Made*), menceritakan tentang pemuda bernama Nat Bartlett yang berusia 30-an yang ingin membawa ayahnya pergi ke rumah sakit jiwa agar mendapatkan perawatan yang lebih baik, sehingga ayahnya bisa melupakan segala pikirannya tentang harta karun dan kapal yang tidak pernah ada. Ayah Nat adalah seorang kapten kapal yang memiliki gangguan kejiwaan yang disebabkan oleh kapalnya yang karam di perairan Hindia. Nat Bartlett menyadari kegilaan ayahnya, bahkan Nat ingin membakar peta yang menunjukkan arah harta karun itu dikuburkan. Namun kegigihan ayahnya telah menyebabkan Nat memiliki ilusi seperti ayahnya. Di antara mereka bertiga, hanya Sue Bartlett lah yang mampu berdiri terpisah dari ilusi dan mencoba membantu mereka. Naskah lakon ini terdiri dari empat tokoh yaitu Isaiiah Bartlett (kapten kapal), Nat Bartlett (anak kapten kapal), Sue Bartlett (anak kapten kapal dan juga adik Nat Bartlett) dan Higgins (Dokter).

Naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* sangat menarik bagi pemeran sebagai objek materi untuk dihadirkan pada sebuah pertunjukan. Alasan ketertarikan pemeran untuk mengangkat naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* adalah karena naskah ini membahas lebih pada spesifikasi atas gejala psikologis manusia yang terganggu akibat keinginan-keinginan yang tidak tercapai. Naskah ini menceritakan tentang kegilaan manusia yang disebabkan oleh harta.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Berdasarkan analisis pemeran terhadap naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill sangat konteks dengan zaman sekarang ini, di dalam sistem kapitalis yang menyebabkan kaum yang kaya menjadi semakin kaya dan yang miskin menjadi semakin miskin. Atas fenomena tersebut, tidak jarang beberapa dari kalangan bawah yang mempunyai obsesi persaingan yang tidak sehat karena nafsu kekayaan. Akibat dari obsesi itulah di antara mereka tidak sedikit yang mengalami depresi disebabkan keruntuhan ekonomi dan berdampak pada kejiwaan personal yang mengalami kondisi keterpurukan tersebut.

Tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill sangat menantang untuk diperankan, karena tokoh Nat Bartlett adalah seorang yang mempunyai tingkatan emosional yang sangat tinggi disebabkan oleh fisiknya yang cacat dan ingatan masa lalu yang selalu menghantuinya. Cacat yang pemeran maksudkan pada Nat terjadi ketika ia pergi ke laut bersama ayahnya, dan atas itu juga Nat kehilangan bangku sekolah atau masa pendidikannya, sehingga menimbulkan traumatik yang sangat besar baginya. Nat telah berusaha keras untuk melupakan masa lalunya, namun usaha yang dilakukan Nat menjadi sia-sia, ditambah lagi dengan doktrin yang diberikan ayahnya sendiri. Akibat doktrin tersebut memberikan dampak negatif yang menyebabkan kejiwaan Nat menjadi sangat terganggu.

Konflik yang dihadapi oleh tokoh Nat ketika ia harus merelakan rumahnya yang telah digadaikan oleh awak kapal bapaknya kepada Smith, karena hipotik rumah tersebut telah jatuh tempo, Nat tidak bisa lagi mempertahankan rumahnya yang akan disita oleh Smith. Oleh karena itu, Smith memberikan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

tawaran kepada Nat bahwa ia akan tetap bisa tinggal di rumah tersebut tanpa keraguan sedikitpun, tanpa bayaran sedikitpun seperti seorang penjaga rumah jika Nat telah membawa ayahnya pergi dari rumah itu, karena ayah Nat yang selalu mengembangkan lengannya dan menunjuk-nunjuk ke arah langit setiap malamnya, sehingga membuat warga resah saat melewati rumah itu pada malam hari. Hal tersebut menambah alasan Nat untuk membawa ayahnya ke rumah sakit jiwa agar mendapatkan perawatan yang lebih baik dan bisa mempertahankan rumah tersebut, karena Nat beranggapan bahwa ia tidak mungkin hidup di luar rumah dan Nat juga merasa bahwa sangat banyak kenangan yang telah ia lalui di dalam rumahnya.

Nat sebenarnya sangat baik, hal ini terlihat adanya usaha untuk memasukkan ayahnya ke rumah sakit jiwa sebagai terapi psikis, diperkuat juga dengan kedatangan tokoh Dokter Higgins untuk melihat kondisi ayahnya, di mana Nat tidak ingin melihat ayahnya terus menjadi gila. Ungkapan pesan yang ingin disampaikan Eugene O'Neill adalah Nat yang menantikan kehadiran kasih sayang dari orang tua, karena tokoh Nat lebih dari sekian tahun tidak pernah merasakan belaian dan pelukan orang tua, terlebih lagi sang ayah adalah orang tua satunya yang masih hidup bersamanya. Akan tetapi akibat doktrin yang didapat setiap hari dari ayahnya menyebabkan Nat ikut gila.

Kegilaan tokoh Nat Bartlett berawal dari dogma konyol yang diberikan ayahnya tentang keberadaan harta karun pada sebuah pulau di Pasifik Selatan. Untuk membuktikan khayalan kosongnya, sang ayah memberikan peta harta karun yang benilai dan sanggup mengubah kehidupan mereka yang melarat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

menjadi kaya raya. Sifat dan perilaku ambisius menjadikannya berkeinginan untuk merebut dan menguasai peta tersebut. Obsesi akan harta inilah yang menyebabkan Nat menjadi gila. Penyimpangan kejiwaan yang dialami tokoh Nat tersebut adalah halusinasi yang sama seperti ayahnya, di mana halusinasi adalah pengalaman indra tanpa adanya perangsang pada alat indra yang bersangkutan. Halusinasi itu timbul karena keinginan ayahnya agar kapal Marry Allen kembali, hal ini terjadi pada keadaan sadar ataupun tidak sadar dasarnya mungkin organik, fungsional, psikotik, ataupun histerik. Yang mana organik adalah gangguan jiwa yang disebabkan oleh obat-obatan, narkoba dan ganja, fungsional adalah gangguan yang disebabkan oleh fungsi-fungsi saraf yang terganggu atau rusak, dan histerik atau histeria adalah gangguan yang disebabkan oleh ketakutan-ketakutan atau tekanan batin. Di sini pemeran memilih gangguan kejiwaan pada tokoh Nat yang disebabkan oleh histerik atau histeria.

Ayah Nat adalah seorang kapten kapal yang mengalami masalah kejiwaan. Dalam alam bawah sadarnya, kapten menyatakan bahwa kapalnya dahulu, yaitu Mary Allen sudah kembali dari laut. Penyimpangan kejiwaan yang dialami tokoh kapten tersebut adalah halusinasi. Keinginan yang tinggi akan kekayaan ini yang membuat ayah dan anak pangkal indikasi dari kegilaannya. Ayahnya memberi tahu kepada Nat tentang harta karun itu berada dengan bukti peta dan kalung emas. Hal inilah yang membuat Nat terseret ke dalam mimpi ayahnya, sehingga membuat Nat berkeinginan untuk mendapat harta karun itu. Pekerjaan di laut inilah yang merenggut masa pendidikan Nat dan juga merenggut tangan kanannya. Nama Mary Allen diambil dari nama ibu dari Nat Bartlett



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

sendiri, di mana ibu Nat jatuh sakit setelah ayahnya pergi berlayar untuk mencari harta karun, sampai akhirnya ibunya pun meninggal dunia.

Dalam naskah ini, Eugene O'Neill mengungkapkan sisi gelap manusia yang memiliki keinginan dalam hidup tanpa rasionalitas (akal sehat). Hal seperti ini yang dialami Nat Bartlett karena keinginan abstrak yang dipaksa untuk diwujudkan hingga menyebabkan kesadarannya hilang dan menjadi susah membedakan mana yang nyata dan mana yang tidak nyata. Naskah ini secara tematik cerita dan pesan masih memiliki hubungan dengan kontekstual masa ini, karena hingga saat ini banyak manusia yang haus akan kekayaan. Banyak contoh yang bisa kita ambil dalam kehidupan sekarang, misalnya seseorang terambisi untuk menjadi kaya yang telah melakukan segala hal dan mengorbankan semuanya untuk mewujudkan keinginannya, namun apa yang telah diupayakan untuk mewujudkan keinginan itu menjadi sia-sia. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat ketertarikan pemeran, di samping fisik dan watak yang rumit untuk mewujudkan tokoh Nat Bartlett.

Berdasarkan uraian di atas pemeran menggunakan teori dan metode yang telah dirumuskan oleh Stanislavsky, metode yang dipakai pemeran adalah *magic if* (mengandaikan), yang mana kompleksitas yang ada pada tokoh Nat, merupakan suatu aspek yang melingkupi tekanan (impresi) oleh ayahnya sendiri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pemeranan tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill untuk keperluan penciptan seni peran?
2. Bagaimana mewujudkan tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill, dengan menggunakan metode akting *Magic if* (mengandaikan) yang dirumuskan oleh Stanislavsky?

C. Tujuan Pemeranan

Tujuan pemeranan tokoh dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill terjemahan Pandu Birowo adalah:

1. Untuk menganalisis tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill.
2. Mewujudkan tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill pada sebuah pertunjukan teater dengan menggunakan metode akting Stanislavsky.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

D. Tinjauan Pemeranan

Tahapan kerja naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill dengan menggunakan acuan dari dokumentasi dan video pertunjukan Abdul Hanif dalam tugas akhirnya pada tanggal 21 Januari 2016 di Teater Arena Mursal Esten ISI Padangpanjang, dengan gaya pertunjukannya yang lebih mengarah pada ekspresionistik yang memberikan kesan teror terhadap penonton, baik dari segi artivisial, artistik, spektakel maupun permainan aktornya. Sementara itu, pada proyeksi pertunjukan yang telah diinterpretasi oleh Abdul Hanif, tidak terlalu jauh dari teks. Pandangan pemeran terhadap pertunjukan tersebut, Abdul Hanif menghadirkan tokoh Nat sesuai dengan apa yang ada pada teks. Gambaran tokoh inilah yang menjadi tolak ukur pemeran agar dapat menyempurnakan dan memberikan sesuatu yang baru terhadap tokoh Nat pada pertunjukan yang akan pemeran hadirkan selanjutnya. Dalam garapan ini pemeran ingin membuat perbedaan dengan pertunjukan sebelumnya di mana Abdul Hanif membawakan tokoh Nat yang gila dengan gaya ekspresionis, sehingga menimbulkan teror bagi penonton. Di sini pemeran akan menghadirkan kegilaan tokoh Nat secara faktual di atas panggung dan tidak menampilkan suasana (*mood*) dengan ruang berbeda atau secara implisitnya atau halusinasinya.

Dalam proses perwujudan tokoh Nat, Abdul Hanif melakukan proses latihan selama satu tahun, sehingga pemeran tokoh Nat yang dihadirkan oleh Abdul Hanif menjadi sangat bagus dan mendapatkan hasil yang maksimal. Melihat dari hasil proses yang dilakukan oleh Abdul Hanif, pemeran yang memiliki waktu kurang lebih sekitar empat bulan untuk melakukan proses latihan,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

maka dari itu, pemeran berinisiatif untuk lebih memforsirkan proses latihan agar mendapatkan hasil yang maksimal untuk memerankan tokoh Nat yang akan ditampilkan di atas panggung.

Dokumentasi video Rizky Aulia Malik pertunjukan “Tanda silang”, yang diunggah di situs *You Tube* pada tahun 2009 dengan alamat website: <https://www.youtube.com/watch?v=5Xhl-e0LIZU>. Dalam dokumentasi tokoh Nat yang diperankan tidak jauh dari teks, tokoh Nat digarap dengan karakter lembut, tidak emosian, tunduk dan patuh pada ayahnya. Dari segi make-up dengan menggunakan rias karakter dan rambut yang diacak-acak. Dari segi penataan artistik dan tokoh, pementasan ini sama dengan yang digambarkan dalam teks. Pemeran ingin membuat perbedaan dengan pertunjukan yang ada di dokumentasi Rizky Aulia Malik dengan menghadirkan Nat yang memiliki tingkat emosional yang tinggi. Dari segi make-up pemeran ingin menghadirkan tokoh Nat dengan rias sadis karakter dan diberi brewok atau jambang.

E. Landasan Pemeranan

Landasan pemeranan digunakan dalam proses untuk menciptakan sebuah pertunjukan teater. Landasan pemeranan merupakan kerangka penciptaan untuk merujuk kepada tokoh Nat. Naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill merupakan naskah dengan gaya realisme. Gaya realisme psikologis menjadi pilihan pemeran, di mana realisme psikologis adalah menekankan pada unsur kejiwaan secara apa adanya, sedih, gembira, bahagia, kecewa, semua



dilukiskan secara wajar. Dialog dan aktingnya wajar, seperti potret kehidupan sehari-hari (Waluyo, 2007: 28).

Gaya realisme menyajikan bagaimana gagasan untuk menampilkan suatu bagian dari kehidupan. Di atas panggung akan terbayang sepotong gambaran kehidupan, sehingga jagad panggung merupakan penyajian kembali kehidupan indrawi. Kajian tersebut dapat dijadikan panduan dalam proses penciptaan karya teater. Drama realisme muncul dalam bentuk *Well Made Play* (drama yang disusun dengan baik) dengan ciri-ciri sebagai berikut:

“1) Penggambaran karakter dan situasi yang jelas; 2) Perkembangan kejadian diatur secermat mungkin; 3) Penuh kejutan-kejutan yang logis; 4) Penuh suspense dan ketegangan; dan 5) Kesimpulan yang masuk akal dan dapat dipercaya. Aliran ini melukiskan kejadian apa adanya, bukan berlebihan dan bukan pula dengan lambang. Meskipun unsur keindahan masih mendapat perhatian, akan tetapi dicoba untuk meniru kehidupan nyata” (Sumardjo, 1993: 80)

Menurut Shomit Mitter, teori “menjadi” yang digagas oleh Stanislavsky adalah sebuah kesimpulan bahwa panggung bukanlah tiruan tetapi sebuah “metamorfosis”. Tujuannya tidaklah sekedar menirukan tetapi mencipta. Lebih lanjut Shomit Mitter menjelaskan:

Akibat dari adanya situasi realitas panggung, panggung adalah suatu produk bukan tiruan tetapi suatu kreasi di mana aktor harus benar-benar merasakan emosi dan sensasi tokoh yang mereka gambarkan. Kepercayaan aktor, dihasilkan oleh imajinasi mereka terhadap realita dan suatu situasi, hal ini bukan suatu jaminan kemampuan kapasitas mereka untuk membangkitkan “kehidupan” di atas panggung. Kerja mereka seharusnya ditemukan dalam denyutan emosi secara mandiri



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

menunjukkan hilangnya celah yang membedakan tokoh dengan aktor (Mitter, 2002: 14).

Kemudian pemeran memakai metode yang telah dirumuskan oleh Stanislavsky *magic if* (mengandaikan atau seandainya), mengesampingkan aktualitas melalui cara penggunaannya. Lebih lanjut Stanislavsky menjelaskan:

Sesuatu yang dapat dikerjakan aktor dalam dunia penokohan tanpa khawatir dikuasai semena-mena oleh aktualitas. Maka aktor dengan menggunakan “seandainya” pada contoh pertama (jika saya menjadi tokoh itu, saya akan...), sebenarnya dapat membedakan persoalan kreatifnya antara “saya” dan “seandainya saya”. Buruk kondisi “seandainya” yang kedua tersebut dikeluarkan dari sebutan kondisi murni dan otentik yang sangat longgar, akan menjadi suatu kondisi kebenaran yang tidak sebenarnya. Dengan demikian nilai “seandainya” adalah ketika anda mampu mencapai keutuhan penyatuan antara diri anda sendiri dan penokohan menjadi bagian anda (Mitter, 2002: 10).

Naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya adalah naskah dengan genre tragedi dan merupakan drama yang menyebabkan haru, belas kasihan dan ngeri, atau suatu perbuatan dalam kehidupan bahagia maupun duka yang terjadi dalam masyarakat, sehingga membuat teror atau kondisi menegangkan bagi penonton (Dewojati, 2010: 42). Alasan naskah ini dikatakan tragedi adalah karena naskah ini merupakan naskah drama yang membuat haru, menceritakan tentang kegagalan seseorang yang ingin mencapai keinginan-keinginannya, dan oleh karena itu membuat seseorang tersebut mengalami gangguan kejiwaan dan melakukan segala cara untuk mewujudkannya. Keinginan tersebut mendapatkan hambatan-hambatan sehingga membuat perdebatan yang sangat hebat, hal ini lah yang menyebabkan teror bagi penonton, dengan lakuan-lakuan yang dihadirkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

oleh seseorang tersebut. Lebih tepatnya, apa yang disebut oleh Aristoteles, dengan katarsis (pemurnian dari segala yang jahat, melalui rasa takut dan ngeri), atau dalam ringkasnya, aktor dan penonton mendapatkan *fear and pity* (takut dan iba) atas apa yang dialami oleh tokoh. Akan tetapi sebelum menumbuhkan katarsis atau rasa takut dan iba, maka terlebih dahulu Aristoteles merumuskan hal yang perlu hadir sebelum katarsis terjadi. Pertama, harus adanya *hamartia* atau cela pada protagonis atau tokoh utama. Setelah mengalami kecacatan atau kesalahan, maka tokoh tersebut mengalami *peripetia* perpanjangan konflik atau kesalahan yang berkelindan. Ketiga, adalah *anagnorisis* dalam pengertian bahwa tokoh mengalami 'kesadaran' atas kesalahan atau cacat tragis yang dilakukannya. Keempat, terjadinya *chatastrophe* atau malapetaka (Boal, 2015: 42-43).

Prinsip penciptaan pemeran dalam menciptakan tokoh Nat, adalah dengan memandang prinsip realisme, yakni konsep 'representasi'. Masih dalam pandangan Aristoteles, yang pemeran gunakan dalam meninjau bagaimana konsep representasi digunakan dalam prinsip penciptaan seni. Aristoteles, menyatakan segala sesuatunya dipresentasikan oleh alam dan alam mengayomi manusia. Namun kemudian hari, alam gagal mengayomi manusia dalam memenuhi kebutuhan kehidupan termasuk dalam struktur teknik dan bertahan hidup. Maka manusia mencoba untuk menciptakan satu bentuk media baru yang secara total dapat mengayomi kehidupan manusia, yaitu seni dan sains. Sains dipercaya dapat membantu manusia bertahan hidup dalam ranah praktis dan seni sebagai guru moral. Lebih lanjut, kemudian hari hadir berbagi media seni untuk membuat manusia bercermin atas kehidupan yang dijalani, maka hadirlah seni teater yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

direpresentasi atas kehidupan sehari-hari, sebagai pengajar moral, karena alam tidak akan mungkin mengajarkan moral atau norma atau agama terhadap manusia. Singkatnya, representasi disebut juga dengan *re-creation* (mencipta kembali), dari prinsip mencipta dari prinsip yang telah tercipta (Boal, 2015: 1-2).

Oleh sebab itu pemeran juga memakai kutipan yang dirumuskan Stanislavsky, “apapun yang terjadi di atas panggung, semuanya harus punya tujuan. Bahkan sekedar duduk harus dengan sesuatu tujuan khusus, bukan hanya sekedar supaya bisa kelihatan oleh penonton. Kita harus memenangkan hak kita untuk duduk di sana dan hal itu tidaklah mudah...”. Lebih lanjut Stanislavsky menjelaskan tentang tujuan: di atas panggung jangan sesekali berlari sekedar untuk berlari atau menderita sekedar untuk menderita. Jangan bermain secara ‘umum’ sekedar untuk bermain; bermainlah dengan sesuatu tujuan.. dan dengan jujur.. di atas panggung kita harus berbuat atau berlaku, baik secara lahir maupun secara batin” (Stanislavsky, 1978: 46-50). Imajinasi merupakan langkah lanjutan yang akan pemeran gunakan untuk membayangkan bentuk tokoh dan gerak pemeran di atas panggung. Sebagaimana yang dirumuskan oleh Stanislavsky, bahwa panggung bukanlah aktualisasi dari kehidupan, akan tetapi lebih pada penciptaan hasil imajinasi melalui teks naskah yang merupakan gambaran kehidupan atau aktualisasi dari kenyataan, maka akan terjadi suatu bentuk aktualitas teater (Stanislavsky, 1978: 65). Bahwasannya Stanislavsky menjelaskan tentang metode dalam sebuah akting yang dibutuhkan seorang aktor. Metode tersebut menjelaskan langkah-langkah seorang aktor menuju peran yang ingin



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

aktor mainkan. Konsep ini pemeran gunakan untuk menemukan referensi tentang metode akting dalam mencapai peran yang dibutuhkan.

Kemudian pemeran menggunakan konsep yang ditulis oleh Yapi Tambayong. Dalam konsep ini berisi tentang; “akting terselenggara dengan imajinasi. Seperti yang dikatakan dalam bukunya, praktis dasar imajinasi terletak pada wujud “kreatif andai”, tindakan yang dilakukan melalui penciptaan yang tiada menjadi ada bisa dari pengalaman-pengalaman pribadi yang disimpan dalam ingatan, bisa dari pengalaman orang lain, bisa juga dari kemampuan menghayal yang didukung oleh kemauan melakukannya (Tambayong, 2000: 39). Di dalam buku ini Yapi Tambayong menerangkan bagaimana mengasah imajinasi, membuat imajinasi lebih terbentuk. Hal ini tentu membantu untuk meningkatkan imajinasi pemeran.

Dalam mengkaji sumber pemeranan, pemeran harus mengetahui dan memiliki acuan narasumber yang tertulis sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

F. Metode Pemeranan

Langkah ini merupakan cara kerja spesifik yang dilakukan oleh aktor. Menggunakan metode akan mempermudah pemeran dalam mewujudkan peran atau tokoh, seorang aktor harus mampu keluar dari dirinya serta mengolah tubuh dan kecerdasan yang dimilikinya. Maka dari itu pemeran dituntut harus menguasai naskah dan memahami perannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Penciptaan tokoh Nat Bartlett dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill, dengan menggunakan metode pemeranan Stanislavsky. Bentuk pemeranan ini pemeran menggunakan pendekatan akting Stanislavsky. Metode tersebut meliputi, menemukan tokoh, menganalisis karakter tokoh, motivasi, imajinasi, konsentrasi dan observasi, emosi efektif, relaksasi, dan bermain *ensemble*.

Adapun metode atau langkah yang akan dilakukan dengan mengolah seluruh elemen dalam diri pemeran, baik internal maupun eksternal, seperti mengolah jiwa atau sukma, mengolah rasa, dan pikiran. Secara psikal, mengolah tubuh, inderawi, dan kepekaan sensorik tubuh atau motorik. Berbagai tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menemukan Tokoh Nat

Menemukan tokoh adalah upaya melihat langsung objek (tokoh) yang akan diciptakan, baik yang telah tertuang dalam teks naskah maupun secara deskriptif tokoh. Dalam artian, bahwa pemeran berupaya untuk meninjau lebih jauh terlebih dahulu tokoh yang akan menjadi objek penciptaan pemeranan dan menyesuaikan dalam diri tokoh dan membangun konstelasi harmoni yang ditransformasikan dalam tubuh pemeran. Sehingga tokoh tersebut berhasil *mengembody* (menubuh) dalam tubuh pemeran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber*
- 2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya*
- 3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seijin ISI Padangpanjang*

2. Menganalisis Karakteristik Tokoh Nat

Langkah selanjutnya adalah menganalisis karakteristik tokoh yang telah ditetapkan oleh pemeran, setelah melihat sejumlah kesamaan persepsi dan dalam diri pemeran dan tokoh. Analisis karakteristik ini digunakan untuk membedah dan melihat lebih jauh bentuk tokoh yang akan diciptakan. Seperti membedah psikologis tokoh, fisiologis tokoh dan sosiologis tokoh. Hal ini berguna sebagai penelaahan atas unsur intrinsik dalam tokoh agar dapat ditransformasikan dalam diri pemeran. Tentunya, setelah melakukan analisis atas tokoh, maka perlu adanya transportasi untuk mentransformasikan tokoh dalam diri pemeran. Analisa ini akan dibahas lebih lanjut dan mendalam pada bab II, (Analisis Tokoh, yang melingkupi analisis psikologis tokoh Nat, fisiologis dan sosiologisnya).

3. Mengimajinasikan Tokoh Nat

Langkah imajinasi adalah merupakan suatu bentuk upaya untuk menggambarkan atau membayangkan suatu objek tertentu. Pada dasarnya, imajinasi merupakan kata imaji atau bayangan dari suatu objek yang ada, berbeda dengan fantasi, yang berdasarkan dari suatu ketiadaan dan menjadi suatu bentuk yang ada dalam persepsi.

Imajinasi merupakan langkah lanjutan yang akan pemeran gunakan untuk membayangkan bentuk tokoh dan gerak pemeran di atas panggung. Pada akhirnya, hasil imajinasi yang telah dibentuk dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

digagas menjadi suatu bentuk implementasi atas bentuk kerja pemeran di atas panggung dan mewujudkan aktualitas dalam panggung.

4. Memberikan Motivasi pada Tokoh Nat

Motivasi merupakan bentuk pencarian seorang pemeran dalam berlaku di atas panggung. Pada dasarnya, kata motivasi diartikan sebagai kata motif atau dorongan, sehingga menimbulkan suatu tujuan dan guna untuk melakukan suatu gerakan atau pekerjaan lainnya. Rantai kausalitas (sebab-akibat) ini tidak bisa diputuskan begitu saja, meski tidak terlihat dalam materil, sehingga dalam berakting sekalipun apa yang dimaksud bergerak atau berlaku baik secara agresif maupun pasif, juga disebut aksi dramatik. Tentunya kita tahu, kenapa kita tertawa dan apa sebabnya. Semua itu tentu ada alasan mendasar dan memiliki tujuan tertentu. Seperti kita memikirkan suatu kenangan lucu dalam memori tentang sesuatu yang lucu, maka dengan sendirinya kita akan tertawa, meski tanpa dibarengi adanya laku atau peristiwa yang membuat kita tertawa.

Hal ini menjelaskan bagaimana seorang pemeran bermain di atas panggung, tidak hanya berdasarkan gerak mekanistik, tetapi juga berupaya untuk membuat suatu bentukan aksi dramatik yang membangun suasana (*mood*) atau bahkan ruang dan waktu. Sebagaimana yang dilakukan Stanislavsky (Torstov) dalam eksperimennya, bahwa ketika tujuannya lahir secara jujur dan tidak dibuat-buat, maka akan menghadirkan suatu aktingnya natural dan tidak mekanistik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

5. Konsentrasi dan Observasi

Konsentrasi adalah energi yang diciptakan oleh kepekaan yang mengalir menjadi bentuk-bentuk yang berarti memiliki “latar belakang” dan “latar depan”. Latar depan adalah yang kita lihat, dan latar belakang adalah semua selain dari latar depan. Dalam kaitan ini, pemeran perlu menemukan objek konsentrasi di atas panggung agar tidak mengalami ketegangan.

Selain itu, untuk reaksi spontanitas yang artistik dan natural maka pemeran harus menjalankan observasi di luar panggung. Mendekati yang mirip dengan tokoh yang diperankan, dengan pengamatan yang lebih ditekankan pada transformasikan pengalaman objek observasi menjadi pengalaman pribadi pemeran.

6. Emosi Efektif (*Emotionall Recall*)

Emosi efektif adalah pengasahan kepekaan dan pematangan respon emosi tersebut bagi kebutuhan lakuan atau aktor. Dengan mencapai titik emosi masa lalu yang dicari dan yang disesuaikan dengan situasi dan emosi tokoh, maka memunculkan stimulan (ransangan) pengucapan dan gerak yang terekspresikan oleh pemeran. Kemampuan pemeran tergantung pada kesadaran pemeran untuk melihat temperamen dengan kecenderungan tokoh yang dimainkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

7. Relaksasi

Keluesan seorang aktor ditimbang dan ditentukan dari cara dan proses ia bermain. Maka kelenturan dan keluesan tersebut memerlukan suatu teknik Relaksasi, sesuai dengan rumusan Stanislavsky bahwa;

“Relaksasi di panggung atau di depan kamera berarti semua kekangan sudah terlepas dari energi yang sudah ada terfokus. Relaksasi adalah suatu keadaan di mana pemeran berada di posisi siap siaga untuk memberikan reaksi pada stimulus yang terkecilpun. Artinya suatu keadaan ketika semua penghalang untuk bergerak atau beraksi sudah tidak ada lagi. Energi yang ada, yang sangat berguna itu menjadi seimbang sehingga aktor bebas untuk bergerak atau beraksi dengan cara apapun” (Sitorus, 2002: 60).

8. Bermain Ensemble

Bermain ensemble adalah kesadaran terhadap *take and give* dalam setiap aksi pemeran. Kemampuan bermain ensemble dapat dilihat dari bagaimana pemeran mampu menyatukan aksi dan reaksinya terhadap tokoh lain, seperti tokoh Nat dengan Isiah Bartlett, tokoh Nat dengan Sue Bartlett, dan tokoh Nat dengan dokter Higgins. Sehingga menjadi sebuah irama yang terkesan spontan dan natural. Merujuk dari hal tersebut, dalam hal ini pemeran berusaha menitikberatkan pada latihan merespon aksi percakapan setiap lawan main yang bisa menumbuhkan efek reaksi pada lawan mainnya tersebut. Realisasinya diaplikasikan melalui latihan *reading dan blocking*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan pemeranan, tujuan pemeranan, kajian sumber, landasan pemeranan, metode pemeranan, sistematika penulisan.

Bab II Analisis Penokohan, dalam bab ini membahas tentang sekilas tentang *Di Mana Tanda Silang Tertera* dan Eugene O'Neill, analisis struktur dan tekstur tokoh Nat Bartlett, relasi antar tokoh.

Bab III Perancangan Pemeranan, dalam bab ini menjelaskan tentang konsep pemeranan, metode pemeran dan proses latihan yang meliputi: *reading*, *dramatik reading*, pemanasan, olah vokal, konsentrasi dan penanaman emosi dan latihan dasar serta penataan unsur-unsur pemanggungan yang terkait dengan pemeranan hingga terciptanya pementasan, beserta rancangan tata artistik dan tata musik.

Bab IV Penutup, merupakan bagian yang memberikan kesimpulan dari berbagai hasil yang telah dicapai dalam masalah-masalah yang ditemukan selama proses kerja pemeranan tersebut.