



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

Tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper* karya Eugene O'Neill (terjemahan Dian Ardiansyah), merupakan tokoh yang mewakili penderitaan manusia yang tertindas akibat Perang Dunia Satu (PD I). Perang apapun bentuknya, bagi pemeran sendiri tidaklah baik, karena hal itu akan menjerumuskan manusia pada kesengsaraan dan penderitaan yang mendalam. Hal itu bisa kita lihat dari dampak yang terjadi pada Perang Dunia Satu (PD I), yang dimulai dengan serangan dan pertentangan antara negara-negara di Eropa seperti negara Jerman dan Prancis. Kemudian dilanjutkan dengan Perang Dunia Dua (PD II) yang melibatkan kembali negara-negara di benua Eropa. Tidak hanya Eropa, perang dunia juga membawa dampak bagi negara-negara di Asia, seperti masuknya Belanda ke Indonesia yang juga menyengsarakan rakyat Indonesia pada waktu itu. Akibat perang yang terjadi selama bertahun-tahun lamanya, tentulah menyisakan trauma yang mendalam bagi manusia, dan tragisnya jutaan manusia harus meregang nyawa dengan sia-sia.

Eugene O'Neill adalah salah satu dramawan Amerika terbesar yang terkenal selain August Strindberg dan George Kaiser. O'Neill terkenal karena eksperimentasinya dengan lakon-lakon yang ekspresionistik. Kecenderungannya sebagai pengarang dengan karya-karya yang penuh amarah, penderitaan dan menitik pada kondisi-kondisi manusia yang terguncang pada aspek psikologi



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

tokoh. Konflik sosial dan pengalaman pahit hidupnya telah menginspirasi O'Neill melahirkan karya-karya yang mengungkap konflik batin yang berada pada kehidupan manusia.

The Sniper (1916), karya O'Neill yang ditulisnya pada masa Perang Dunia Satu (1914 - 1918) adalah bukti respon emosional yang mendalam atas konflik sosial yang terjadi. Periode kekacauan dan tekanan yang berkepanjangan telah mendorong O'Neill melahirkan drama-drama dengan kualitas ekspresionistik yang berkuat pada pergulatan antara kesadaran dan alam bawah sadar manusia. Penggabungan dan transformasi sindiran dan puitik, menjadikan karya-karya O'Neill lahir sebagai sebuah tragedi yang menyuarakan gambaran orang-orang yang tidak punya harapan dalam mengendalikan hidup mereka, hal itu disebabkan dari banyaknya tekanan-tekanan yang datang dari luar dirinya.

The Sniper menceritakan penderitaan keluarga miskin di sebuah desa kecil di Belgia akibat kolonialisasi Jerman pada Perang Dunia Satu (PD I). Rougon seorang petani Belgia berumur 65 tahun adalah korban kekejaman tentara Jerman. Di umurnya yang tidak lagi muda, Rougon harus menghadapi cobaan yang begitu berat menimpa hidupnya. Anaknya, Charles adalah pasukan Infanteri Belgia yang tewas kala membela negaranya melawan pendudukan Jerman. Istrinya Ny. Rougon dan Louise calon menantunya juga tewas ditembus peluru ketika mencari suaka ke Brussel. Meriam menghancurkan rumahnya berkeping-keping dan kemudian roda-roda artileri menggulung semua tanah dan ladangnya.

Peristiwa terjadi di bulan September menjelang matahari mulai tenggelam. Rougon lelaki tua yang gagah muncul dari lubang di dinding. Dia



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

berpakaian selayaknya petani biasa dengan mengenakan sepatu dari kayu di kakinya. Rougon terbunguk memasuki ruangan bersama sesosok tubuh laki-laki muda berseragam tentara infanteri Belgia. Sosok laki-laki yang dibawanya adalah Charles, anak Rougon yang tewas setelah perang membela negaranya. Tokoh Pastor yang tua berambut putih dan berwajah sangat agamis kemudian datang menemui Rougon. Pastor dengan dogma-dogma agamanya mencoba menenangkan Rougon atas segala yang menimpanya. Rougon pada momen itu seolah-olah tidak mempercayai lagi adanya Tuhan.

Di pertengahan adegan muncul seorang laki-laki bertubuh tegap. Dia adalah seorang Kapten infanteri Jerman yang datang hendak menemui Pastor. Kapten mengatakan kepada Pastor agar memperingati masyarakat tentang aturan untuk tidak boleh melakukan otoritas sipil, dan agar kembalinya masyarakat untuk bekerja. Rougon pada kondisi itu seolah tak kuasa melihat kebenciannya kepada Kapten Jerman yang terkutuk itu.

Setelah kepergian kapten lalu muncullah Shopia, seorang anak petani berumur sekitar 15 tahun. Shopia masuk dalam kondisi yang berlumuran lumpur dengan luka pada dahinya. Shopia mengabarkan serangan yang dialami sewaktu diperjalanan ke Brussel. Shopia mengatakan bahwa Ny. Rougon tewas tertembus peluru yang membuat lobang pada dadanya, dan Louise calon menantunya juga tewas tertembak tepat di kepalanya. Kabar dari Shopia melengkapi kesedihan pada diri Rougon. Suasana seketika hanyut dalam genangan air mata yang bercucuran meratapi banyaknya kematian.



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

Tak lama setelah itu, Shopia melihat Kapten infanteri Jerman datang dengan satu orang anggotanya mendekati rumah Rougon. Hal itu membuat respon spontan Rougon untuk segera mengambil senapan demi membalaskan dendamnya. Rougon berlari mengambil senjata dan berniat menembaki tentara-tentara Jerman. Pastor masih mencoba menenangkan, tapi amarah Rougon sudah tidak terbendung. Aturan perang yang menyatakan bahwa tidak ada hak bagi warga sipil untuk berperang. Aturan itu jelas, bahwa siapa yang melanggar maka akan dijatuhkan hukuman mati. Rougon seolah-olah tidak mengindahkan aturan itu, kebencian dan dendam yang ditumpuk di dadanya mengantarkan pada kematian menyusul keluarganya. Rougon hanyalah orang tua renta yang tidak memiliki kemampuan berperang yang memadai. Dendam dan kebencian yang mendalam membuat Rougon berujung pada kondisi yang tragis. Pada akhir cerita, aksinya membuat dia dijatuhi hukuman mati.

Pemeran melihat kebencian yang menumpuk dalam diri Rougon membuatnya jatuh pada kekosongan harapan akan makna hidup, yang sekaligus mengikis keluhuran budinya. Jiwa Rougon yang dilumuri dendam dan kebencian membuat dia bertindak bukan atas dorongan pikiran rasionalnya lagi, melainkan dari dorongan alam bawah sadarnya. Tindakan Rougon adalah bukti dari gejala tekanan psikologi tokoh yang kompleks. Hal ini juga nantinya mewakili kondisi manusia yang berada pada tekanan yang sama atas konflik batin yang bergejolak dalam diri manusia.

Jelaslah sekiranya pemeran sendiri melihat tokoh Rougon yang dihadirkan dalam lakon ini mewakili kondisi manusia yang berada pada



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

kompleksitas batin yang dilindas keserakahan manusia yang berkuasa, di mana manusia yang lemah akan terus didominasi oleh kelas-kelas yang berkuasa. Lebih jauh lagi pemeran melihat dampak dari kondisi ini adalah ketakutan, keputusan dan ketidakpercayaan akan hidup.

Pemeran melihat kondisi kemanusiaan yang dialami tokoh Rougon masih sangat konteks jika ditarik untuk melihat kondisi-kondisi manusia pada zaman ini. Pikiran manusia merekam kejadian yang pernah dialaminya secara sadar maupun tidak. Jika kita telusuri lebih dalam, penjajahan atau penindasan belum bisa terlepas dari kehidupan manusia. Kelas-kelas penguasa yang dibutakan kekuasaan bertindak jauh lebih ekstrem seolah-olah tidak lagi mengindahkan nilai-nilai kemanusiaan yang ada. Tragedi kemanusiaan seperti diskriminasi etnis Rohingya di Myanmar yang menjadi sorotan tragedi kemanusiaan sepanjang 2017 menjadi bukti betapa rapuhnya kemanusiaan kita. Seperti yang termuat pada media Okezon News, Mengabarkan bahwa Militer Myanmar menyerang desa di Rakhine yang mayoritasnya ditinggali oleh etnis Rohingya. Tentara Myanmar menghancurkan setidaknya 1.500 bangunan dan menembaki pria yang tak bersenjata, wanita, dan anak-anak. Terdapat 1.000 korban lebih yang dibunuh oleh tentara tersebut. Tak hanya dibunuh, beberapa di antaranya juga diperkosa terlebih dahulu. Lebih mirisnya lagi, anak-anak juga termasuk menjadi korban (Putri, 2017, <https://news.okezone.com>, 12 December 2017).

Konflik-konflik yang terjadi antar ras, suku dan agama tentunya juga akan menyengsarakan masyarakat yang terimbas dampaknya. Persoalan inilah, di samping kompleksitas tokoh yang rumit dan juga tema yang masih aktual,



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 suatu ketertarikan tersendiri bagi pemeran untuk mewujudkan tokoh Rougon di atas panggung. Tokoh Rougon akan menjadi media refleksi bagi pemeran dan penonton untuk merenungi kondisi kemanusiaan kita yang sudah rapuh.

B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pemeranan tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper* karya Eugene O'Neill, terjemahan Dian Ardiansyah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana mewujudkan tokoh Rougon dalam pertunjukan dengan menggunakan metode Representasi?”

C. Tujuan Pemeranan

Tujuan pemeranan tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper* adalah: “Mewujudkan Tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper* dengan menggunakan metode Representasi”.

D. Tinjauan Pemeranan

Sejauh pencarian, pemeran belum menemukan dokumentasi maupun catatan-catatan tentang petunjuk naskah ini. Naskah *The Sniper* karya Eugene O'Neill pertama kali dipentaskan oleh penerjemahnya langsung untuk kebutuhan ujian penyutradaraan. Namun tetap saja setelah melakukan dialog, penerjemah naskah mengatakan bahwa data-data tentang petunjuk beliau hangus sehingga tidak menyisakan apapun.



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

The Sniper akan menjadi pertunjukan yang kedua, khususnya di Indonesia. Maka dari itu, untuk melengkapi tinjauan ini, pemeran akan mencoba menemukan kesamaan kompleksitas tokoh Rougon dengan tokoh yang diciptakan O'Neill pada karyanya yang lain untuk melihat orisinalitas tokoh yang akan diperankan.

Dalam hal ini, pemeran akan meninjau objek formal yang digunakan Abdul Hanif pada proses penciptaan tokoh Nat Bartlet dalam naskah *Di Mana Tanda Silang Tertera* karya Eugene O'Neill. Pertunjukan ini dipentaskan pada tanggal 21 Januari 2016 di Teater Arena Mursal Esten. Fokus tinjauan akan dibagi menjadi dua, pertama kesamaan kompleksitas tokoh Rougon dan Nat, dan yang kedua mengukur efektifitas representasi sebagai obyek formal yang digunakan dalam mewujudkan tokoh.

Dimana Tanda Silang Tertera membahas gejala psikologis manusia yang terganggu akibat keinginan-keinginan yang tidak tercapai. Tokoh Nat Bartlett memiliki banyak kemiripan dengan tokoh Rougon. Terutama pada kompleksitas kejiwaan yang dialami tokoh tersebut. Nat dengan pribadi yang traumatik memiliki tingkatan emosional yang tinggi, dan ditambah dengan kondisi fisiknya yang cacat dan pikiran masa lalu yang menghantui kehidupannya.

Nat dalam kehidupannya dipaksa melawan dogma yang mengakar di dalam kepalanya. Keberadaan harta karun yang dipaksakan ayahnya masuk dalam pikiran, membuat kondisi kejiwaan Nat terganggu. Nat terkadang bertindak tanpa menggunakan akal sehatnya, hal itu membuatnya merasa kesulitan membedakan antara mimpi dan kenyataan. Tekanan dan paksaan telah membuat kesadaran Nat



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

hilang, berubah menjadi perilaku yang anarkis, curiga, dan emosional, sehingga Nat sampai pada fase kegilaannya.

Hal ini mirip dengan apa yang dialami Rougon, yang pada kehidupannya penuh dengan periode kekacauan akibat perang yang terjadi. Tekanan demi tekanan, kematian dan ditambah dengan kungkungan dogma agama membuat kondisi kejiwaan Rougon terganggu. Rougon menjadi pribadi yang traumatik, emosional, dan terkadang bertindak di luar kesadarannya. Pikirannya selalu dihantui dengan kenyataan yang terjadi. Hal itu yang kemudian mengikis keluhuran budinya, membuatnya frustrasi, marah, dan kemudian merenggut nyawanya sendiri.

Dalam laporan Tugas akhirnya, Hanif mendasari proses penciptaan peran dengan menggunakan teori presentasi sebagai obyek formal dalam mewujudkan tokoh Nat. Teori ini dirujuk melalui Eka D Sitorus yang membagi dua gaya akting, yakni gaya presentasi dan representasi. “Gaya presentasi adalah gaya yang menekankan para pemeran untuk terlibat dalam situasi dan kondisi yang dialami tokoh dan kemudian disesuaikan dengan kebiasaan dalam pribadi pemeran dengan segala atribut keseharian. Adapun gaya akting representasi disebut sebagai gaya yang bergerak sesuai dengan jiwa zaman. Artinya, akting ini disebut sebagai akting yang mengikuti *trend*, *fhasion* dan dikemas kemudian ditampilkan dalam bentuk yang berlebihan. (Hanif, 2016: 9)

Hanif yang menganggap teori presentasi menghidupkan tokoh melalui sisi subjektif pemeran justru terasa sangat representasional. Sebab, Hanif telah merepresentasi tokoh Nat yang telah tertuang dalam teks naskah, yang mana teks



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

naskah juga merupakan hasil adaptasi dari kehidupan. Sehingga citra peran yang kemudian muncul di atas panggung adalah representasi dari tokoh Nat Bartlett yang berhasil diperankan oleh Abdul Hanif. Secara lebih jelas, kita bisa lihat bagaimana efektifitas representasi digunakan sebagai dasar penciptaan melalui kerangka pemeranan di bawah ini.

E. Kerangka Pemeranan

Pada dasarnya, setiap penciptaan atau praktik dalam mewujudkan tokoh, seorang aktor memerlukan sebuah kerangka teoritik yang gamblang. Maka dengan demikian, pemeran berupaya untuk membuat penciptaan karakter tokoh menjadi seilmiah mungkin. Pada kerangka besar penciptaan tokoh, pemeran menggunakan representasi sebagai landasan utama dan sebagai kaca mata untuk membentuk tokoh. Sebelum membahas bagaimana pemeran melihat konsep representasi ini digunakan sebagai obyek formal, terlebih dahulu pemeran akan mencoba membeberkan upaya pemeran mengkerangkakan penokohan sesuai dengan analisis. Dalam hal ini kita akan mencoba melihat kesesuaian antara obyek material dan obyek formal pemeran dalam proses pembentukan tokoh.

Tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper* masuk dalam jenis tokoh luar biasa (*extraordinary characters*) dengan peranan sebagai protagonis. *Extraordinary* adalah tipe tokoh yang biasa disebut sebagai tokoh yang lebih megah dari kehidupan. Dalam sejarah, tokoh utamanya adalah para raja, ratu, jenderal, kaum bangsawan, atau figur lain yang berstatus sebagai pejabat pada suatu tempat istimewa di tengah masyarakat. Protagonis adalah peran utama 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

merupakan pusat atau sentral dari cerita. Keberadaan peran adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul ketika mencapai suatu cita-cita. Persoalan ini bisa dari tokoh lain, bisa dari alam, sosial dan bisa juga karena kekurangan dirinya sendiri. Peran ini juga menentukan jalannya cerita.

Edwin Wilson dan Alvin Goldfard dalam bukunya *Theater The Lively Art*, menjelaskan secara lebih lengkap bahwa seiring berkembangnya zaman, para penulis naskah drama telah melangkah lebih lanjut dalam menghadirkan tokoh *extraordinary*. Sebagai tambahan untuk mengisi peran-peran yang berderajat lebih tinggi, tokoh-tokoh dramatik biasanya diwakilkan oleh para laki-laki dan perempuan yang memiliki sifat paling baik atau bahkan yang paling buruk, segala hal yang paling ekstrim dari tingkah laku manusia. Hampir dalam segala hal, tokoh *extraordinary* merupakan para laki-laki dan perempuan yang memegang keputusan, sebagai tolak ukur dari segala kemampuan dan daya tahan manusia (Edwin, Alvin, 1991: 154).

Tokoh Rougon mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun status sosialnya. Perkembangan dan perubahan ini mengacu pada perkembangan pribadi orang dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan inilah yang menjadikan karakter Rougon menarik dan mampu untuk menggerakkan jalan cerita. Dalam hal ini pemeran menyimpulkan peranan tokoh Rougon dalam teks merupakan tokoh protagonis.

Penjelasan di atas seturut dengan pembacaan pemeran mengenai tokoh Rougon dalam naskah *The Sniper*, yang merupakan tokoh dengan tipe *Extraordinary*. Rougon yang berumur 65 tahun merupakan pribadi 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

traumatik, yang menyebabkan mentalnya terganggu. Di dalam pikirannya, bayang-bayang kekecewaan akan konflik sosial yang menimpanya telah membuatnya sinis pada apapun. Gerak tubuh Rougon yang lelah serta postur tubuh yang bungkuk dengan tampilan kotor dan lusuh menambah efek mencekam pada dirinya. Kualitas ekspresionistik tokoh Rougon dapat dilihat dari aspek fisik, emosional dan status sosial. Terutama di sini penekanan aspek tertuju pada ruang-ruang subjektifitas tokoh yang bergejolak dan berkecamuk. Artinya, pemeran menyimpulkan bahwa Rougon adalah tokoh yang memiliki kualitas ekspresionis yang memadai dalam dirinya, dan hal ini juga menyangkut dengan analisis pemeran mengenai tokoh Rougon, yang masuk dalam tipe tokoh *extraordinary* yang memegang keputusan, dan juga sekaligus sebagai batas tolak ukur dari segala kemampuan dan daya tahan manusia.

Ekspresionisme yang berkembang di Jerman tahun 1905 pada masa Perang Dunia Satu (PD I) adalah suatu gerakan dalam kesenian dan sastra yang merepresentasikan segala yang menyimpang dari kenyataan di mana realitas terdistorsi untuk mengkomunikasikan perasaan batin yang terkandung dalam jiwa manusia. Dalam karya lukisan seorang manusia, sebagai contoh, garis-garis pada wajahnya memberikan tanda yang selaras dengan geliat jiwa yang mengekspresikan emosi yang mendalam.

Tak lama setelah ekspresionisme berkembang di Eropa, pengaruhnya menyentuh Amerika. Dalam drama khususnya hal itu dapat ditemukan dalam beberapa karya drama yang ditulis oleh penulis Amerika, Eugene O'neill. *The Sniper* (1916), *Where The Cross Is Made* (1918), *The Hairy Ape* (1920) 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

Desire Under the Elms" (1925) adalah beberapa contoh karya O'Neill yang memiliki isian ekspresionistik.

Sama halnya dengan Realisme, ekspresionisme dalam pertunjukan teater bukan berarti hanya memindahkan sebuah peristiwa apa adanya ke atas panggung, akan tetapi melainkan refleksi kehidupan sehari-hari ke dalam teks, atau kata Stanislavsky, bahwa panggung bukanlah aktualisasi dari kehidupan, akan tetapi lebih kepada penciptaan hasil imajinasi melalui teks naskah yang merupakan gambaran kehidupan atau menciptakan sebuatan aktualitas teater, bukan panggung (Stanislavsky, 1978:65). Sama halnya dengan Aristoteles menyatakan bahwa seni hadir bukan memamerkan kehidupan sebagaimana adanya, melainkan mewujudkan suatu keharusan, atau memiliki suatu optimistik dalam diri manusia (Boal, 2015: 9). Pada penciptaan tokoh Rougon pemeran melihat suatu keharusan dalam diri tokoh, karena apa yang dipresentasikan dalam teks naskah *The Sniper* karya Eugene O'Neill merupakan suatu peristiwa yang sangat dekat dengan kehidupan keseharian dan dapat membantu manusia sebagai cerminan keharusan yang baik dan bajik.

Berangkat dari Aristoteles yang menyuguhkan bagaimana dasar prinsip penciptaan segala bentuk seni dan sains, atau segala hasil buah tangan manusia, merupakan sebuah mimesis dari alam yang digunakan kemudian hari untuk menunjang kebutuhan manusia, baik secara moral, kepercayaan (agama), dan kelangsungan dalam bertahan hidup. Boal menjelaskan secara konkret bagaimana teori representasi ini dalam bukunya *Teater Kaum Tertindas (The Theater of The Oppressed)* sebagaimana Aristoteles menyatakan dalam pandangannya, bahwa



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

mimesis bukan hanya meniru model interior dan eksterior dari obyek, melainkan lebih menggantikan bentuk dan kegunaannya dan disesuaikan dalam kebutuhan manusia. Kemudian lebih lanjut, dalam pandangannya Boal menambahkan, bahwa kata representasi dipadankan dengan menciptakan kembali (*re-creation*). Jadi pada dasarnya, dalam setiap upaya penciptaan baik seni maupun sains atau budaya sekalipun merupakan suatu bentuk peniruan dari alam, yang kemudian dikembangkan sebagai kebutuhan dan nilai kegunaannya bagi manusia. Singkatnya, representasi adalah prinsip dasar penciptaan dari prinsip yang tercipta (alam) kemudian diciptakan kembali (Boal, 2015: 1-2).

Jika sains sebagai penunjang secara praktis dalam kehidupan manusia, lalu untuk apa tujuan dan kegunaan seni bagi manusia? Penjelasan ini, diutarakan oleh Aristophanes, yang menyatakan, bahwa seni khususnya teater, adalah sebagai gurunya moralitas dan pengamat politik, karena alam telah gagal mengayomi manusia sebagai guru (Aristophanes, dalam Boal, 2015: 1). Hal ini seturut dengan apa yang dikatakan Stanislavsky, bahwa apapun yang dilakukan di atas panggung harus memiliki tujuan. Dia mengatakan bahwa jangan sesekali berlari untuk sekedar berlari atau menderita untuk sekedar menderita. Bermainlah dengan suatu tujuan dan dengan suatu kejujuran. Di atas panggung, kita harus berbuat atau berlaku secara lahir dan batin (Stanislavsky, 1978: 50). Ini dapat pula kita lihat bagaimana prinsip penciptaan seni lainnya, seperti tari atau musik. Seni adalah sebagai refleksi kehidupan manusia, terkait dengan ideologi, kritik atas kehidupan, ilmu pengetahuan, budaya, dan kepercayaan sekaligus. Lihatlah



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

bagaimana kaum agamais melakukan persembahan dengan bentuk pertunjukan teater dengan tari-tarian dan juga iringan musik.

Jelaslah, sekiranya pemeran menyimpulkan bahwa pada masa modern, ketika alam, agama, budaya, rasio dan moralitas dalam diri manusia gagal menjadi pedoman hidup, maka hanya ada satu penyelesaiannya yaitu dengan menggambarkan langsung bagaimana represi yang terjadi apabila kita melakukan kesalahan, maka akan berujung pada sisi tragis. Teater sebagai edukasi rakyat, bukan hanya sebagai hiburan dan entertainer yang dapat mengisi waktu luang dan kekosongan hari manusia, melainkan juga juru kritik atas pengawasan dari kebutaan manusia yang cenderung melakukan kesalahan tanpa kesadaran.

Kesimpulannya adalah, setidaknya representasi sangat tepat untuk digunakan sebagai landasan pemeran untuk menciptakan tokoh Rougon yang telah tertuang dalam teks naskah, yang mana teks naskah telah diadaptasi dari kehidupan sehari-hari. Tentunya, pemeran juga merepresentasikan tokoh, tidak hanya berdasarkan teks tulis, tetapi juga pada bentuk artifisial dan pengamatan pemeran atas individu dan sosial. Maka dari itu, kerangka representasi ini juga akan berkaitan erat dengan bagaimana metode Stanislavsky yang menunjang proses penciptaan, dengan obyektifikasi tokoh, identifikasi, dan lain sebagainya (metode ini akan dibahas lebih lanjut pada bab selanjutnya). Terlebih dari pada itu semua, pemeran masih mempercayai representasi merupakan suatu bentuk penciptaan segala proses yang menunggal dan sebagai sudut pandang baku untuk menciptakan tokoh Rougon.



F. Metode Pemeranan

Untuk mewujudkan tokoh Rougon, pemeran menggunakan metode akting yang berpusat pada pencarian emosi secara psikologis dan pengolahan secara fisikal (fisiologis), sehingga dapat mengembangkan watak dalam jiwa dan tubuh aktor. Adapun tahapan yang pemeran rumuskan sesuai dengan kebutuhan penciptaan tokoh adalah:

1. Mengidentifikasi Tokoh Rougon

Tahap identifikasi adalah tahap di mana pemeran menentukan identitas tokoh Rougon. Identifikasi di sini juga nantinya meliputi usaha menganalisis dan mengimajinasikan tokoh dengan tajam untuk menentukan karakteristik tokoh yang jelas. Pemeran terlebih dahulu melakukan peninjauan terhadap teks, seperti membedah psikologis tokoh, fisiologis tokoh dan sosiologis tokoh Rougon.

Tahap ini juga pada akhirnya akan menentukan tafsir pemeran atas emosi, diksi, intonasi, motivasi, ritme dan tempo permainan. Identifikasi menjadi penting karena tahap ini adalah usaha pemeran untuk menemukan gambaran karakter tokoh Rougon yang lebih spesifik dan kompleks, untuk kemudian mulai meraba dan merasakan tindakan dan lakuan tokoh serta emosi-emosi yang diwakili tokoh itu 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 Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

2. Menubuhkan Tokoh Rougon

Untuk membuat tokoh Rougon hadir di atas panggung sebagai sebuah kebenaran representatif, dibutuhkan tidak hanya menggali kedalaman batiniah namun juga bentuk lahiriah tokoh. Bentuk lahiriah di sini adalah upaya pemeran untuk menggali dan menciptakan tindakan dan ekspresi tokoh Rougon. Tahap ini artinya usaha pemeran menggali dan menetapkan fisik tokoh mulai dari ekspresi wajah, berjalan dan gerak-gerak lainnya yang sesuai dengan emosi dan motivasi yang menggerakkannya. Dalam buku *Membangun Tokoh* dijelaskan “tanpa bentuk lahiriah, penokohan batin maupun ruh dari apa yang dicitrakan mustahil sampai ke penonton. Penokohan lahiriah memberikan ilustrasi, dan dengan demikian menyampaikan pola batiniah kepada penonton”.

3. Menjiwai Tokoh Rougon

Tahapan ini menjadi penentu di mana pemeran harus benar-benar merasakan emosi dan sensasi yang dialami tokoh Rougon. Hanya dengan merasakan, pemeran bisa mendekati kondisi tokoh yang seharusnya. Kekuatan untuk menjadi gambaran realita representasi tokoh di atas panggung yang berlangsung secara wajar akan menjadikannya suatu kebenaran. Artinya, pada tahap ini pemeran telah sampai pada titik sentuh tokoh Rougon di mana emosi dan lakuan pemeran mewakili tokoh Rougon itu 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

4. Mengontrol Emosi Tokoh Rougon

Tokoh yang sudah sampai pada tahap identifikasi, penubuhan dan penjiwaan perlu sekiranya melakukan pengontrolan emosi. Permainan yang tidak terkontrol akan menghancurkan emosi pemeran, yang pada akhirnya membuat pertunjukan tidak bersih, monoton dan tak terkendali. Tahap ini juga berarti usaha pemeran dalam mengevaluasi tokoh Rougon agar sampai pada bentuk-bentuk yang diinginkan. Pemeran terlebih dahulu melakukan pemilahan dengan membuang semua bentuk gestur-gestur yang berlebihan dan menggali lagi kemungkinan-kemungkinan yang sesuai. Kemudian menetapkan dan mengendalikan tokoh Rougon agar permainan pemeran di atas panggung menjadi wajar dan jujur dengan emosi yang terkontrol, sehingga terhindar dari pola-pola permainan yang berlebihan.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini memuat uraian tentang latar belakang, rumusan pemeran, tujuan pemeranan, kerangka pemeranan, tinjauan pemeranan, metode pemeranan, sistematika penulisan.

Bab II, dalam bab ini pemeran akan menguraikan bagaimana O'Neill dan lakonnya, dan kemudian analisis struktur dan tekstur tokoh Rougon yang meliputi sosiologi, psikologi dan fisiologi.

Bab III, bab ini menguraikan bagaimana proses penciptaan tokoh Rougon mulai dari perancangan psikologi dan fisiologi. Hal ini juga meliputi proses



- 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

latihan dan juga elemen-elemen pertunjukan yang menunjang proses penciptaan pertunjukan.

Bab IV Penutup, merupakan bagian yang memberikan kesimpulan dan saran dari berbagai hasil yang telah dicapai serta masalah-masalah yang dihadapi selama proses penciptaan peran.