



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naskah *Aljabar* karya Zak Sorga adalah lakon bergaya absurd dengan genre tragedi-komedi, karena dalam lakon tersebut tidak ada kejelasan terhadap klasifikasi ruang dan waktu, dan bahkan sebagaimana identifikasi tokoh yang otentik sebagaimana naskah-naskah realisme atau klasik. Naskah *Aljabar* merupakan naskah yang dalam pembagian periodenya merupakan naskah yang hadir pada masa postdramatik, yang menekankan pada eksperimen, menitik beratkan problematik terhadap diri manusia itu sendiri, cenderung dekonstruksi atas dramatik, penjelasan ini nantinya akan dibahas dalam landasan pemeran untuk menjabarkan bagaimana konsep dan kerangka praktik pemeran dalam menciptakan tokoh.

Mengenai postdramatik ini berhubungan kuat dengan bagaimana tokoh, bagaimana konflik tokoh dan seperti apa tokoh akan diwujudkan. Ada dua tokoh dalam naskah *Aljabar*, yakni tokoh Orang I dan tokoh Orang II. Masing-masing tokoh tidak lagi ditendensikan dalam klasifikasi jenis tokoh protagonis atau antagonis, secara absolut melainkan akan dibagi peranannya sesuai kebutuhan pemeran dan disesuaikan dalam interpretasi pemeran. Namun secara estetik, pemeran melihat Orang I merupakan wujud dari refleksi diri dari tokoh Orang II. Hal ini membuat kekuatan pemeran untuk mengimplementasikannya dalam tubuh pemeran (visual), karena itulah pemeran merasa tertantang untuk memerankan tokoh Orang I.

Ketertarikan pemeran atas tokoh Orang I, menunjukkan bagaimana Orang I secara objeknya, bagaimana problem Orang I secara objektifikasi yang sesuai dengan kondisi

naskah. Pemeran dalam menganalisis tokoh dan naskah *Aljabar* karya Zak Sorga, merupakan suatu problem manusia yang krusial, yakni problem atas eksistensi manusia itu sendiri secara individu. Apakah manusia makhluk individu (*homo individuale*) atau manusia makhluk sosial (*homo social*). Hal ini berkaitan erat dengan filsafat eksistensialisme, dalam pandangan Sartre (*Eksistensialisme dan Humanisme*);

Apa bila yang kita ketahui hanyalah fenomena yang merupakan produk sementara dan kontingen dari tindakan-tindakan yang saling berhubungan antara kedua ‘subjek-objek’ yang tidak diketahui itu – akibatnya terlahir di dunia semacam itu sama artinya dengan terapung-apung di lautan fenomena ‘lepas’ – ‘tanggung jawab’ atas eksistensi kita sendiri dan bahkan akan lebih ‘menderita’ lagi ketika kita menyadari bahwa semua yang telah kita jalani tidak ada artinya (Sartre, 2002: 22).

Esensial dalam naskah *Aljabar* karya Zak Sorga menceritakan tentang kehidupan dua orang manusia yang berprofesi sebagai seniman lukis, yang tanpa mengetahui apa tujuan dan fungsinya sebagai seniman lukis (rupa) membuat dirinya tercerabut dari subjek dan objeknya. Ini terlihat ketika ia menunjukkan ketika ia tidak lagi mengetahui apa dan bagaimana lagi objek yang harus ia tangkap, dan bahkan dalam salah satu dialognya, “ia tak pernah menjadi subjek”. Naskah ini mengangkat kisah dua orang pelukis yang memandang eksistensi manusia dalam kehidupan realitas yang sudah ‘melampaui batas realitas’ itu sendiri. Dampak psikologi pelukis pemeran asumsikan dalam perspektif pengarang dalam melihat fenomena para pelukis yang berada pada dua paradigma mendasar yaitu pelukis eksklusif dan penanam modal yang berpihak pada idealisme dalam berkesenian yang memandang bahwa karya seni sebagai kebebasan berekspresi personal yang tidak bisa diperjualbelikan.

Deskripsi lebih lanjut secara tekstual dalam naskah *Aljabar*, Orang I merupakan anak dari Orang II atau gambaran masa lalu orang II, yang terlahir ke dunia dan sudah



bersahabat karib dengan cat dan kanvas. Hari-harinya dengan orang II yang selalu bercengkerama tentang gambaran kehidupan dan ideologi Orang I dan Orang II yang selalu menuangkan keluh dan kesah kehidupan pada sebuah lukisan.

Setiap hari cerita itu diulang-ulang oleh orang II sampai pada akhirnya Orang I merasa bosan, dan enggan lagi berbagi cerita pada setiap perputaran poros dunia yang tercermin pada kuas yang angkuh dan terkendali oleh pergelangan tangan orang II, dan pada akhirnya orang I mencoba untuk mengikuti kehendak kuas dari orang II serta menjabarkan segala gambaran kehidupan melalui tubuh cat dan kanvas.

Karena selama ini mereka berdua menjalani kehidupan yang sia-sia dan pertanyaan terhadap situasi mengenai realitas diluar dirinya yang selalu digambarkan melalui lukisan-lukisan yang mengartikan rasa putus asa dalam menjalani kehidupan, dan reaksi itu disampaikan oleh tokoh Orang I dengan cara menari dan akrobatik diatas kanvas, tumpahan cat, dan benda-benda yang ada disekitarnya.

Pandangan Orang I mengenai hidup dan berjalan pada paradigma di dunia ini telah melampaui realitas (hiperealitas) dan tidak ada lagi peristiwa yang bisa dijabarkannya dalam kanvas yang ia miliki, hingga pada akhirnya dia lebih memilih untuk melampiaskan kegelisahannya pada tubuhnya. Pemeran meyakini tubuh adalah bahasa yang universal, tubuh dapat menyampaikan apa yang tidak dapat disampaikan dengan kata, tubuh akan memberi pelajaran kepada jiwa, kemudian jiwa yang akan mengatur tubuh untuk mengulangi peristiwa hingga dalam menyampaikannya tubuh juga bisa berbicara melalui sesuatu hal yang dapat dipahami oleh publik (penonton).

Teks dalam lakon *Aljabar* lebih mengutamakan aspek metafora dan puitiknya, karena dialog tidak memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain, pemeran



mencermati adanya kegelisahan kegelisahan pengarang dalam melihat realitas sosial yang kacau dan absurd, jadi dapat disimpulkan gaya naskah lakon *Aljabar* karya Zak Soraga adalah absurd. Karena dua orang tokoh dalam naskah *Aljabar* ini merupakan perwakilan dari realitas manusia yang ingin mempertanyakan eksistensinya di dunia yang sulit dijalani dan dipahaminya.

Penulis sebagai pemeran, tertarik untuk memerankan tokoh Orang I, yang merupakan cerminan individu yang selalu mempertanyakan tentang eksistensi dirinya sebagai manusia dan juga sebagai pelukis yang sudah lama ia jalani bersama tokoh Orang II. Pemeran menggunakan tubuh sebagai *basic* (dasar) utama untuk memerankan tokoh Orang I. Tanpa menghilangkan esensi dari naskah *Aljabar* yang telah dikarang oleh Zak Soraga, Pemeran akan menciptakan teks baru melalui tubuh dari tokoh Orang I dalam naskah lakon *Aljabar* yang telah dikonstruksi ulang oleh Yusril.

Melalui tubuh yang terlatih dan terolah, pemeran akan menghadirkan tokoh orang I menjadi berbeda dengan tafsir orang ketika membaca naskah *Aljabar*. Alasan pemeran memilih tokoh Orang I adalah dilihat dari perwatakan yang kompleks yaitu kombinasi antara kepribadian yang polos, lugu, tenang, reaktif, dan kekanak-kanakan. Sementara Orang II lebih terlihat sabar dan dewasa dalam menghadapi tokoh Orang I yang keras kepala. Tokoh Orang I merupakan tokoh utama yang memiliki peran penting dalam membangun peristiwa dan interaksi konflik yang dibangun bersama tokoh Orang II.

Pemeran akan mewujudkan tokoh Orang I dalam lakon *Aljabar* karya Zak Soraga yang dikonstruksi oleh Yusril ini, pemeran mengeksplorasi metode akting *biomekanik* yang dikembangkan oleh Vsevolod Emilievich Meyerhold. Hal yang



Biomechanics menuntut Vsevolod Meyerhold harus memiliki tubuh yang lentur, fleksibel, kemampuan gymnastik (senam), akrobatik dan karikatural. Disamping itu, dalam metode acting Meyerhold yang pemeran gunakan, terdapat dua kekuatan pendukung yaitu (i) teaterikalisme; Teater adalah teater bukan ilusi atau tiruan kehidupan yang sebenarnya, harus dibedakan dengan kehidupan keseharian agar penonton bisa membedakan antara kesenian dan kenyataan. (ii) konstruktivisme; Setting dan scenery panggung adalah hal yang harus digunakan pemeran secara efektif dan efisien. Properti panggung dan lampu mendekati abstrak dan fungsional, seluruh elemen panggung tidak mewakili keseharian tapi merupakan kesatuan utuh yang digunakan sutradara dan pemeran dalam menciptakan sebuah pertunjukan sajak satu naskah lakon yang digunakan oleh pemeran jadikan sebagai pijakan untuk mengkonkritkan metode acting *biomekanik* adalah naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sograt yang diadaptasi oleh Yusril.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pemeranan tokoh Orang I dalam lakon *Aljabar* yang dikonstruksi ulang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengidentifikasi tokoh Orang I dalam naskah *Aljabar* karya Zak Sarga.



2. Bagaimana mewujudkan tokoh Orang I dalam lakon *Aljabar* karya Zak Sorga dengan menggunakan akting *biomechanics* Vsevolod Meyerhold.

C. Tujuan Pemeranan

Merujuk pada penjabaran yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan pemeranan dalam garapan lakon *Aljabar* karya Zak Sorga yang dikontruksi ulang;

1. Mengetahui identifikasi tokoh Orang I dalam lakon *Aljabar* karya Zak Sorga.
2. Menciptakan tokoh Orang I dalam naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sorga, dengan pendekatan akting *biomechanics* Vsevolod Meyerhold.

D. Tinjauan Pemeranan

Tinjauan sumber penciptaan pemeranan adalah tahap awal yang digunakan sebagai rujukan untuk menemukan suatu unsur dan mencari nilai yang telah dipraktikan dan diteliti, baik dari sisi penokohan dan garapan, agar pemeran tidak jadi plagiat atau bentuk yang serupa dalam garapan. Sejumlah aspek tinjauan yang dilakukan pemeran baik berupa pertunjukan, laporan, video dokumentasi, dan artikel-artikel yang bersifat kumpulan blog ataupun artikel yang dipublikasikan hingga berbentuk menjadi sebuah buku dari sumber maupun situs (web). Tinjauan tersebut membantu pemeran dalam penciptaan tokoh orang I dalam naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sorga yang dikontruksi ulang Yusril, agar pemeran memiliki tafsir baru sehingga ada perbedaan tokoh Orang I dalam naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sorga dikontruksi ulang Yusril dari naskah lakon *Aljabar* yang sebelumnya sudah pernah dipentaskan, sehingga pemeran mampu menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai keaslian (orisinil).

Naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sorga pernah dipentaskan di Teater Arena Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2011, tokoh Orang I yang

Danil Martin sebagai tokoh Orang I dalam naskah lakon *Aljabar* menggunakan akting presentasi (realis). Sementara Penulis menggunakan metode *biomekanik* Vsevolod

Tinjauan kedua puisi tubuh karya Ali Sukri yang pernah dipentaskan di Teater Arena Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Namun Karya puisi tubuh ini dalam bentuk garapan yang memiliki spesifik pada gerakan tari dan tidak ada penokohan didalamnya, akan sangat berbeda penulis sebagai pemeran yang akan memerankan naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sarga dalam bentuk teater tubuh, dan bagaimana penggabungan tubuh pemeran dan benda (properti).

Antonin artaud, *Ledakan Bom*, (Dewan Kesenian Jkarta, 2006). Buku ini dipakai pemeran salah satu acuan pemeran dalam proses kerja pemeranan, karena buku ini membahas tentang bagaimana, kekerasan dan hal hal yang bersifat halusinasi, semua itu memancing atau membangkitkan suatu reconsiderasi tanggapan yang mendalam terhadap diri dan tubuh.



Afrizal Malna, *Perjalanan Teater Kedua; Antologi Tubuh dan Kata*, (Yogyakarta, 2010). Buku ini membahas tentang fenomena tubuh dan bahasa dalam kesenian, terutama teater, tari, sastra, dan juga seni rupa. Buku ini sangat membantu pemeran dalam proses pemeranan dalam menciptakan tokoh, karena dapat membantu pemeran menciptakan dirinya sendiri untuk memenuhi formula tubuh seorang pemeran dalam teater.

E. Landasan Pemeranan

Selain dalam memandang naskah secara problem ekesisitensi dari ketokohan yang sebagaimana juga telah dijelaskan dalam latar belakang, pemeran juga melihat secara general dalam naskah yakni absurd dan juga memakai landasan Meyerhold (*biomechanics*), hal ini untuk menentukan krangka paktik (pemikiran) pemeran dalam mendudukan tokoh Orang I. Periode teater Meyerhold merupakan salah satu pelopor anti-realisme, dalam *Living Theater* Wilson dan Goldfarb, menyatakan bahwa pada masa revolusi Russia (1917), Meyerhold melakukan teater eksperimen dengan pandangannya sebagai antirealisme dan dengan menggunakan kekuatan dari simbolik panggung dalam pertunjukan, ia meneruskan kerjanya hingga pada tahun 1919 s/d 1930, dan menemukan formulasi dalam bentuk 'teaterikalistik' (Wilson and Goldfarb, 1993: 383).

"Lalu apa yang dimaksud dengan anti-realisme?" dalam buku Wilson dan Goldfarb (*Theater The Lively Art*) banyak orang yang telah merumuskan tentang anti-realisme, yakni di antaanya, Antonin Artaud dan Bertolt Brecht. Teori yang mengemukakan atas pandangan anti-realisme ini adalah bentuk teater yang mengedepankan tentang aspek pertunjukan yang berangkat dari tradisi, dan

meminimaliskan bahasa, yang cenderung pada gestural dan tubuh. Hal ini menunjukkan kepentingan relevansi dengan masyarakat (penonton) kontemporer, yang menghilangkan budaya masif atas empati yang ilusif (Wilson and Goldfarb, 1994: 273).

Jika kita melihat bagaimana Meyerhold mengemukakan pandangannya atas anti-realisme dengan teaterikal eksperimentalnya, bahwa ia memandang pada arahnya sebagai sutradara ia merumuskan sistem akting *biomechanics* sebagai kerja seorang aktor, yang lebih menekankan dalam eksternal dari diri seorang aktor, yakni tubuh (fisikal) dalam pelatihan dan bentuk gaya pertunjukannya, dan mengedepankan sugesti dari diri seorang aktor dan tubuhnya menjadi mekanistik atau prototipe seperti mesin (Wilson and Goldfarb, 1993: 385).

Mengapa hal demikian dirumuskan oleh Meyerhold, bukankah seorang aktor harus memiliki tubuh yang elastis dan lues dalam memerankan tokohnya. Hal ini menunjukkan dari ideologi Meyerhold dalam memandang 'teater sebagai pergerakan' dalam melawan kapitalistik, yang mendominasi manusia (subjek) sebagai individu mekanistik dengan pengendalian manusia oleh mesin-mesin industri. Bahkan manusia sendiri telah terasimilasi antara dirinya dengan mesin-mesin industri kapitalistik, sehingga ketercerabutan dan hilangnya harapan manusia telah tergantung pada alat atau mesin-mesin yang sengaja dibuat untuk menghegemoni masyarakat.

Lebih lanjut lagi kita akan melihat tinjauan dari mengapa manusia tercerabut dan kehilangan harapan di atas dunia ini, hal ini menunjukkan kohoruen antara theaterikal yang ditawarkan oleh Meyerhold dengan Absurditas yang dikemukakan oleh Albert Camus. Pemeran akan mengabstraksikan pandangan pemeran tentang pemikiran Camus atas absurditas. Ada tiga tematik penting untuk memahami secara holistik, pertama,



manusia tercerabut dari kehidupannya, kedua mengalami perceraian atas dirinya sendiri dan kehidupannya, dan ketiga hilangnya harapan manusia itu sendiri, di mana manusia mengalami masa krisis eksistensinya dan menyadari kesia-siaan kehidupannya dan dengan demikian maka hilanglah pegangan hidup, tercerai dan runtuhnya tujuan hidup, maka itulah perasaan absurd yang sebenarnya (Camus, 1999: 12-15).

Maka dengan demikian untuk mewujudkan tokoh Orang I pemeran akan melihat tubuh pemeran sendiri telah tercerabut dan teralinasi dengan pemikiran yang seperti mesin dan membentuk suatu pola tubuh yang mekanis. Inilah bentukan tokoh Orang I yang dalam pandangan pemeran pada proyeksi pertunjukan akan melakukan dan mewujudkan dalam bentuk teaterikal dan yang bersifat ketubuhan (gestural) untuk mengungkap makna dan maksud dari naskah secara mendalam. Meyerhold, menjelaskan bagaimana mewujudkan akting yang berdasarkan ‘fisikalisasi’ ditransformasikan dan diwakili ‘emosi’ di atas panggung, dan hingga dalam bentuk tubuh-tubuh yang natural dan jujur secara emosional (Wilson and Goldfarb, 1993: 384).

Rumusan ini dapat kita lihat dalam pandangan ‘dramaturgi postdramatik’ yang menjelaskan tentang, bahwa secara ambiguitasnya, teater postdramatik dalam rentang periode postmodern, merupakan gaya yang lebih bersifat pada diskontinuitas (ketidak sinambungan), heterogen (kesamaan), tidak mengandalkan tekstual, pluralis, multi simbolis atau kodefikasi. Sementara secara subordinat versinya adalah, pertunjukan sebagai tema itu sendiri, dengan tanpa formasi protagonis yang validitasnya sebagaimana klasik, teks hanya seberkas material, mengedepankan dekonstruksi dalam teks drama, dan cenderung pada dominasi media, gestural, irama, nada (musik), dan bahkan nihilistik, anti-mimesis dan kekosongan ruang (Lehmann, 2006: 25). Nilai dari



Penting untuk diketahui, masing-masing tokoh mengalami problem yang sama namun berbeda ruang dan waktu. Secara parsial, kedua tokoh memiliki krisis eksistensi, akan tetapi, Orang I masih memiliki batas atas krisis eksistensinya, yakni masih ada optimistik dalam melanjutkan hidupnya sebagai manusia, hal ini menunjukkan bahwa tokoh Orang I tidak menunjukkan absurditas dalam kehidupannya, akan tetapi ia baru saja mempertanyakan kehidupan dan baru mengalinasi dirinya dengan kehidupannya. Sementara pada tokoh Orang II, ia menunjukkan ketidakberdayaan dan mengalami kebuntuan dan hilangnya harapan untuk bertahan hidup, karena bagiinya bunuh diri adalah penyelesaian bagi dirinya untuk menghindari situasi yang absurd tanpa tujuan dan makna ini. alasan ini di ambil ketika pemeran melihat dialog-dialog mereka yang berkontradiksi satu sama lain, meski sedikit banyaknya Orang I masih banyak terkontaminasi atas Orang II. Salah satu contoh dialognya, adalah bahwa “kita semua adalah pasien tanpa dokter, maka lebih baik kita bunuh diri”. Hal ini menunjukkan sisi absurditas yang pekat terhadap bagaimana ia terjebak pada dunia yang sia-sia.

Sementara itu, pemeran dalam membuat suatu teater tubuh yang bagi pemeran sendiri menggunakan konvensi tubuh tradisi kultural Indonesia dan tidak mencoba menggunakan 'pisikal' yang sebagaimana Meyerhold rumuskan secara utuh. Meski

pada landasan ini, pemeran menggunakan kaca mata Meyerhold untuk mewujudkan tokoh Orang I, akan tetapi dalam praktik pemeran tetap menggunakan paradigma dan metode tubuh-tubuh sub-kultur Indonesia, seperti silat atau tari yang secara otentik lebih menekankan pada aspek tradisi.

F. Metode Penciptaan Pemeranan

Salah satu metode aking yang dipakai oleh aktor dalam menciptakan tokoh Orang I dalam lakon *Aljabar* karya Zak Sorga yang dikonstruksi oleh Yusril ini, pemeran mengkolaborasi metode akting *biomekanik* yang dikembangkan oleh Vsevolod Emilievich Meyerhold. Hal yang menarik dari metode ini, bagaimana tubuh pemeran mampu berinteraksi dengan mudah (fleksibel) terhadap situasi-situasi yang dibangun didalam diri pemeran maupun situasi-situasi yang tercipta diluar dirinya. *Biomechanik* menuntut pemeran harus memiliki tubuh yang lentur, fleksibel, kemampuan gymnastik (senam), akrobatik dan karikatural sehingga pemeran maupun menjawab dan melakukan semua kebutuhan sutradara. Berbagai kemungkinan simbolik yang dibangun melalui tubuh yang distilir, sehingga secara visual gestur-gestur *biomekanik* terlihat lebih dominan dibandingkan dengan gestur-gestur keseharian yang dilihat secara wajar. Metode *biomekanik* ini pada dasarnya ingin mengedepankan aspek penafsiran ulang terhadap gestur-gestur keseharian, sehingga pemeran mampu menciptakan akting yang inovatif yang tidak dapat dinilai secara realistis, salah satunya pendekatan metode ini adalah *biomekanik* Vsevolod Meyerhold. Disamping itu, terdapat dua kekuatan pendukung dalam metode akting Meyerhold yaitu *teaterikalisme* dan *konstruktivisme*. Salah satu naskah lakon yang dipakai oleh pemeran dijadikan sebagai pijakan untuk



mengkongkritkan metode akting *biomekanik* adalah naskah lakon *Aljabar* karya Zak Sorga yang di kuntrusi oleh Yusril.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan karya, penyajian tokoh Orang I dalam naskah lakon *Aljabar* karya zak sorga, disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Bab ini berisi Pendahuluan, yang menjelaskan tentang (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Pemeranan, (c) Tujuan Pemeranan, (d) Tinjauan Pemeranan, (e) Landasan Pemeranan, (f) Sitematika Penulisan.

BAB II : Analisis tokoh, bab ini menjelaskan tentang (a) Bografi Pengarang, (b) Sinopsis, (c) Bentuk Tokoh, terkait dengan Peranan Tokoh, Jenis Tokoh, Relasi Tokoh dengan plot, tokoh, (d) Analisis Tokoh,(e) Relasi Tokoh dengan Plot, (f) Relasi Tokoh dengan Konflik, (g) Relasi Tokoh Dengan Gaya, (h) Relasi Antar Tokoh.

BAB III : : Perancangan Pemeranan, bab ini berisi tentang kertas kerja pemeranan (a) Konsep Pemeranan, (b) Metode Pemeranan, (c) Proses Penciptaan Pemeranan,(d) Proses Latian, (e) Rancangan Artistik, (f) Gladi Resik, (g) Prtunjukan.

BAB IV : Penutup, bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran.

