



## 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 HAM dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett (terjemahan Djoko Quartantyo), merupakan tokoh yang menarik untuk diwujudkan secara penokohan. Pengamatan pemeran ketika membaca kondisi tokoh HAM, hal ini membuat pemeran mengalami refleksi diri atas kondisi absurd pada diri pemeran yang sering dialami, lalu melihat bahwa kondisi yang dihadirkan kontekstual dengan fenomena kehidupan manusia saat ini. Tokoh yang dihadirkan di dalam lakon mewakili kondisi manusia yang berada dalam absurditas, di mana kecacatan atau yang pemeran tafsir sebagai 'sisi gelap' manusia membuat manusia pada akhirnya merasa asing dari lingkungannya sendiri. Dampak dari kondisi ini adalah keputusan, kesulitan komunikasi antar umat manusia, kejemuhan atas aktifitas yang sama setiap harinya dan ketidakbermaknaan hidup manusia, atau bahkan kecacatan itu menjadi daya untuk menciptakan eksistensi manusia tersebut di tengah masyarakat.

HAM yang mengalami kecacatan fisik pada kaki dan mata yang mempengaruhi eksistensi dirinya. Sama halnya dengan KLOV, NAG dan NELL sebagai tokoh lainnya yang juga mengalami kecacatan fisik namun berbeda, dihadapkan pada situasi kehidupan yang sama, di mana mereka mengalami suatu problem dalam diri yang tidak kongruen sehingga hanya bisa berharap atas kedatangan sebuah akhir dari kehidupan mereka.



## 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

HAM tinggal di dalam sebuah ruangan dengan dua buah jendela bersama ketiga tokoh lainnya. HAM memiliki seorang pelayan, yaitu KLOV yang tidak lain adalah anak angkatnya sendiri. HAM juga memiliki kedua orang tua, yaitu NAG dan NELL yang tidak berkaki akibat dari sebuah kecelakaan dan mereka hidup di dalam tong. Masing-masing tokoh ini begitu kuat memperlihatkan aktifitas yang menjemukan dan keputusasaan dalam menjalani hidup karena segala sesuatunya tidak pasti. Empat tokoh itu sendirian atau meyakini bahwa mereka adalah makhluk yang masih bertahan, karena bagi mereka dunia di luar sudah mati.

Samuel Beckett adalah seorang sastrawan yang hidup di Paris dan salah seorang dari kelompok penulis lakon absurd yang terkenal selain Eugene Ionesco dan Jean Genet. Kecenderungannya sebagai seorang pengarang karya-karya yang penuh dengan amarah, siksaan, dan kegilaan manusia yang mengarah pada ambang penderitaan, sangat kontradiktif dengan sifat asli kesehariannya yang cenderung apatis, pendiam, dan tenang. Karya-karyanya tersebut merupakan perwakilan atas pencarian Beckett akan kebebasan dan hak atas hidupnya sendiri.

Karya-karya Samuel Beckett diciptakan dengan maksud untuk mencoba mengembalikan manusia pada sifat-sifatnya yang mendasar. Urusan remeh-temeh tiba-tiba berbalik membeberkan hakikat hidup. Dengan perenungan-perenungannya seakan tak ada kemajuan, tetapi sesungguhnya menggetarkan dan secara perlahan berkembang terus dalam usahanya menembus misteri hidup.

Teks dalam lakon-lakon yang diciptakan Beckett mengekspresikan keterceraiberaian, disintegrasi bahasa, dan kemustahilan kepastian yang tercapai



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

merupakan salah satu tema utama lakon-lakon Samuel Beckett. Pemakaian bahasa pada tokoh-tokoh yang diciptakan Beckett membuktikan keterbatasan-keterbatasan bahasa, baik sebagai sarana komunikasi maupun sebagai wahana ekspresi pernyataan-pernyataan yang sah atau sebuah instrumen pemikiran.

Lakon-lakon karya Samuel Beckett dapat diinterpretasikan dalam berbagai lapis makna. Realitas psikologi tokoh-tokoh Beckett seringkali mendapat perhatian. Pada lakon *End Game*, tokoh HAM dan KLOV dapat ditafsirkan sebagai hubungan ketergantungan yang saling menguntungkan, saling ingin meninggalkan, saling bertentangan, namun tetap saling bergantung satu sama lain. Seperti halnya tokoh Pozzo dan Lucky dalam lakon *Waiting for Godot* yang diinterpretasikan sebagai tubuh dan pikiran, atau Vladimir dan Estragon dipandang sebagai saling melengkapi sehingga mereka dapat ditafsirkan sebagai dua belahan dari sebuah kepribadian tunggal, alam sadar dan alam bawah sadar manusia.<sup>1</sup> Hal lainnya juga terlihat ketika HAM yang selalu berusaha menghentikan KLOV saat berniat pergi meninggalkannya dengan berbagai macam pertanyaan aneh. Sebab, bagi HAM, jika KLOV pergi maka tidak ada lagi orang yang memberinya makan dan pada akhirnya ia akan mati. Begitupun dengan KLOV, jika ia pergi, maka ia juga akan mati karena HAM merupakan sumber makanan terakhir baginya.

Tokoh HAM bersifat kekanak-kanakan. Dia bermain-main dengan mainan anjing, dan juga penuh dengan rasa iba. HAM menjadikan KLOV sebagai mata

<sup>1</sup>Lakon *Waiting for Godot* adalah lakon lain yang juga ditulis Samuel Beckett pada tanggal 9 Oktober 1948 dan selesai pada tanggal 29 Januari 1949. Lakon ini terdiri dari dua babak, yang menceritakan tentang harapan dan penantian kehadiran tokoh Godot yang pada akhirnya tidak akan datang.



### 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

dan kakinya. Pada waktu-waktu tertentu HAM meminta KLOV mengawasi dunia luar dari dua jendela yang ada pada ruangan tersebut. Bagian sebelah kanan jendela mengarah ke daratan, bagian kiri mengarah ke lautan, akan tetapi ombak sudah berhenti. HAM selalu membayangkan dirinya sebagai seorang penulis atau lebih tepatnya seorang perangkai cerita yang dia susun menjadi sebuah bacaan atau cerita singkat tiap hari. Sebuah cerita mengenai kemalangan yang menyebabkan kematian banyak orang. Sifatnya yang kekanak-kanakan, namun ia bersikap angkuh, sensual, dan menganggap dirinya seorang penguasa di antara ketiga tokoh lainnya, adalah suatu bentuk usaha untuk menepis ketidakberdayaannya.

Pembawaan diri HAM yang senantiasa selalu bercerita kepada KLOV maupun NAG, merupakan sebuah upaya mengalihkan pikiran selama ia menunggu waktu yang tepat untuk meminum obat. Sebab, kepastian kapan ia harus minum obat, hanya KLOV yang menentukan.

Menjelang akhir, tokoh HAM membayangkan apa yang akan terjadi jika KLOV meninggalkannya. Dia membenarkan ucapan atau ramalan dari tokoh NAG, ini terlihat ketika ia mengatakan: "...Itulah akhirnya dan di sanalah aku berada, bertanya-tanya apa penyebabnya.....di sana aku berada, di tempat berteduh, sendirian menentang kesepian dan...keheningan.. aku akan memanggil bapakku juga harus memanggil anakku...", (dialog nomor 688). Ini menunjukkan bahwa dia benar-benar menganggap KLOV sebagai anaknya.

Pandangan pemeran terhadap tokoh HAM dalam kondisi absurd serta kebutaan pada mata dan juga kelumpuhan pada kakinya, yang kemudian



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

mengharuskan dirinya untuk duduk berdiam diri di atas kursi tongnya, sehingga hanya bisa berharap pada KLOV untuk menggantikan segala aktifitasnya adalah merupakan suatu kondisi yang tragis, namun Beckett selalu memperlihatkan sisi komedi tokohnya untuk menutupi sisi tragis tersebut. Tokoh HAM mampu melewati hari-hari dalam hidupnya dengan usaha membuat lelucon-lelucon sebagai penghibur kehampaannya, ketika dia sadar hidupnya sudah tidak bermakna lagi sehingga terlihat menjadi seorang tokoh komedi.

Ada beberapa problem yang akan diangkat oleh pemeran. Hal inilah yang menjadi daya tarik bagi pemeran memilih tokoh HAM sebagai tokoh yang akan diperankan. Problem pertama ialah kondisi cacat fisik yang dialami tokoh HAM, di mana ia mengalami kebutaan pada mata dan kelumpuhan pada kakinya dan hal itu sangat berbeda dengan kondisi pemeran sendiri, maka bagi pemeran hal itu menjadi tantangan tersendiri untuk berlaku di atas panggung. Sementara problem kedua terkait dengan refleksi atas diri pemeran mengenai kondisi absurd pada tokoh HAM yang juga sangat sering dialami oleh pemeran.

### B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penciptaan tokoh yang akan pemeran sajikan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana mewujudkan penciptaan tokoh HAM dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett, terjemahan Djoko Quartantyo?”



### C. Tujuan Pemeranan

Tujuan dari penciptaan tokoh adalah agar terwujudnya tokoh HAM dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett, terjemahan Djoko Quartantyo yang akan disajikan pada sebuah pertunjukan teater.

### D. Tinjauan Pemeranan

Pada proses penciptaan tokoh HAM dalam sebuah pertunjukan teater, tinjauan terhadap tokoh HAM dari pementasan-pementasan yang terdahulu sangat dibutuhkan, baik itu berdasarkan dari dokumentasi visual, audio, atau audio visual. Tinjauan tersebut berguna untuk pendukung dalam rancangan kerja pemeranan sebagai perbandingan penciptaan tokoh pemeran saat ini dengan yang sudah dipentaskan terdahulu.

Tinjauan pertama adalah pemeranan tokoh HAM pada pertunjukan Teater Jejak dalam acara Parade Teater Kampus Seni Indonesia (PTKSI) I di Teater Kecil, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, yang dipublikasikan di situs internet *Youtube* pada tanggal 21 Maret 2015. Pada pertunjukan ini tokoh HAM yang diperankan, dilihat dari artikulasi yang cukup jelas, dan tempo dialog yang tenang adalah seorang dengan pembawaan cukup tenang secara emosional. HAM dihadirkan seperti seorang dalam kondisi lumpuh total, meskipun fisiknya masih lengkap, karena tubuh pemerannya yang terlihat kurang aktif. Aktor yang memerankan tokoh HAM pada pertunjukan ini menggunakan kostum serba ketat, sehingga lebih terlihat postur tubuhnya. Pada bagian kepala, aktor menggunakan penutup kepala dari bahan plastik berwarna hitam, serta bagian badanpun sama

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 Dilindungi Undang-Undang

menggunakan penutup berbahan plastik warna hitam untuk melapisi baju ketat yang digunakannya. Sebuah kaleng berisi batu yang digantung pada lehernya digunakan aktor untuk memanggil aktor lain yang memerankan tokoh KLOV. Aktor terbaring pada sebuah tempat tidur santai seolah-olah sedang berjemur di sebuah pantai dengan kaca mata hitamnya. Pandangan pemeran atas capaian kondisi absurd yang dialami oleh tokoh HAM dalam lakon, yang dimainkan aktor pada pertunjukan ini dengan tafsir yang tentunya berbeda, pemeran melihat bahwa aktor mampu menghadirkan kondisi absurd tersebut dengan daya cipta serta garapan yang berbeda. Namun sangat disayangkan, pemeran tidak mengetahui nama aktor yang memerankan tokoh HAM dalam pertunjukan ini, karena tidak ada keterangan yang lengkap mengenai pertunjukan ini.

Tinjauan berikutnya adalah pemeranan tokoh HAM yang digelar oleh Loeb Experimental Theater di Cambridge, pada tanggal 9 Mei 2015, yang juga dipublikasikan di situs internet *Youtube*. Pada pertunjukan ini tokoh HAM diperankan oleh Joshua Cambell. Sisi komedi terlihat dominan dalam pertunjukan ini, dilihat dari pengucapan cara aktor memainkan dialognya yang terlihat rileks, permainan ekspresi dan permainan tempo. Pembawaan gestur aktor ketika memerankan tokoh HAM tenang saat duduk di atas kursi roda. Aktor pada pertunjukan ini menggunakan kostum seperti sedang musim dingin, dengan jas tebalnya serta kain penutup wajah yang ia gunakan ketika ia sedang tertidur, juga menggunakan kaca mata hitam. HAM yang diperankan juga terlihat menggunakan rias wajah tokoh cukup tua dengan rambutnya yang pendek.



Berdasarkan dua tinjauan tersebut, pemeran akan memerankan tokoh HAM pada pertunjukan teater sesuai dengan tafsir pemeran sendiri, sebagaimana yang pemeran kerangkakan pada bagian berikutnya.

### E. Kerangka Pemeranan

Tema yang diangkat dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett adalah realita absurd, di mana terjadinya suatu kondisi di dalam jiwa manusia yang menunjukkan bagian-bagian dari egonya, diri emosionalnya dan diri rasionalnya yang saling bertentangan. Suatu usaha untuk membuat manusia menyadari realitas mutlak kondisinya yang mengungkapkan pengalaman kesementaraan dan keniscayaan, ketidakbermaknaan kondisi manusia, mengenai pencarian tanpa akhir akan realitas di sebuah dunia di mana segala sesuatunya tidak pasti dan garis batas antara mimpi dan jaga saling tumpang tindih. Perspektif pemeran terhadap genre dan gaya pada lakon *End Game*, disesuaikan dengan ciri khas tematik dari Samuel Beckett yang mengkombinasikan nilai-nilai tragedi dan komedi menjadi sebuah genre, yaitu berupa genre tragi-komedi dan bergaya absurd.

Berbicara mengenai absurditas memang tidak terlepas dari filsafat eksistensialisme. Pencarian makna terhadap diri manusia merupakan akar eksistensialisme yang melahirkan absurditas. Persoalan mencari kata “ada”, “eksis” karena manusia dihanyutkan oleh keadaan tanpa tujuan. Kaum eksistensialisme memandang kehidupan ini mencekam, tanpa makna, memuakkan. Jika manusia itu sadar akan keberadaannya seperti dalam eksistensialisme, maka

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 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

manusia merasa bahwa hidup ini absurd. Oleh karena itu, manusia harus bertanggung jawab atas dirinya sendiri.<sup>2</sup>

Martin Esslin menggambarkan bahwa kaum absurdisme adalah bagian dari gerakan pembaharuan dan pengembangan konvensi-konvensi teater yang secara umum tidak mudah dipahami apalagi didefinisikan. Bentuk penulisan lakon-lakonnya pun cenderung meruntuhkan seluruh konvensi yang ada (sebelum kemudian menjadi konvensi baru). Lebih lanjut Martin Esslin menjelaskan:

Teater atau drama absurd adalah teater yang tidak mengetengahkan wilayah spiritual; tidak ada persoalan benar atau salah; tidak ada persoalan intelektual atau garis-garis petunjuk moral; dan lakon-lakonnya tidak dapat menyuguhkan sebuah tragedi, yang ada melulu absurditas dan mimpi-mimpi buruk. Nada khas dari lakon-lakon absurd adalah penolakannya terhadap hal-hal metafisis”.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengalaman empiris pemeran sendiri, dengan melihat, mendengar dan merasakan situasi dan kondisi kehidupan manusia hingga hari ini, pemeran menemukan banyak manusia yang berada dalam kondisi absurd itu sendiri, terutama pemeran pun sering mengalami kondisi demikian. Kondisi dimana manusia melewatkan waktunya dalam kesunyian, ketidakbermaknaan, dihadapkan pada suatu ekspresi rasa kematian yang amat dahsyat, keputusan, kehampaan, kesulitan komunikasi antar umat manusia, namun seakan tidak ada pilihan lain selain menjalaninya.

Dalam penokohan, aspek yang dimiliki tokoh dapat dilihat dari fisik, emosional dan status sosial dari tokoh itu sendiri. Sebagaimana yang dikatakan

<sup>2</sup>Jean Paul Sartre, *Eksistensialisme dan Humanisme*, terj. Yudhi Murtanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002: 46.

<sup>3</sup>Martin Esslin, *Teater Absurd*, terj. Abdul Mukhid, Mojokerto: Pustaka Banyumili, 2008: ii.



**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 Hasanuddin WS, dalam bukunya “*Drama Karya Dalam Dua Dimensi*” mengenai penokohan. Adapun yang dijelaskannya adalah:

“Dalam hal penokohan, di dalamnya termasuk hal-hal yang berkaitan dengan *penamaan, pemeranan, keadaan fisik tokoh* (aspek psikologis), *keadaan sosial tokoh* (aspek sosiologi), serta *karakter tokoh*. Hal-hal yang termasuk di dalam permasalahan penokohan ini saling berhubungan dalam upaya membangun permasalahan-permasalahan atau konflik-konflik kemanusiaan yang merupakan persyaratan utama drama. Bahkan di dalam drama, unsur penokohan merupakan aspek penting. Selain melalui aspek inilah aspek-aspek lain di dalam drama dimungkinkan berkembang, unsur penokohan di dalam drama terkesan lebih tegas dan jelas pengungkapannya dibandingkan dengan fiksi”.<sup>4</sup>

Penggambaran mengenai tokoh HAM yang angkuh, sensual, mendominasi dan memiliki kecacatan fisik, yaitu kebutaan pada kedua matanya dan juga kelumpuhan pada kedua kakinya, membuat ia hanya bisa duduk di atas kursi roda dan tak mampu kemana-mana selama menghabiskan waktu hidupnya di dalam ruangan kosong dengan dua jendela. HAM hanya mampu meratap, merenung, dan sesekali menghibur dirinya dengan lelucon yang ia ciptakan sendiri sambil menunggu waktunya untuk minum obat. Tafsir atas penamaan tokoh HAM yang dimaksud Samuel Beckett adalah HAMER (dalam bahasa Inggris) yang berarti *palu* atau bisa diartikan juga dengan *pemukul*.<sup>5</sup> Tafsiran pemeran terhadap penamaan tersebut merupakan penggambaran watak dari tokoh HAM itu sendiri yang merasa dirinya berkuasa, sehingga ia berhak memberi tekanan-tekanan batin pada tiga orang tokoh lainnya. Dari segi penamaan, dapat dikatakan bahwa ini menandakan tokoh HAM yang diciptakan Samuel Beckett juga merupakan tokoh

<sup>4</sup>Hasanuddin WS, *Drama (Karya Dalam Dua Dimensi)*, Bandung, Percetakan Angkasa, 1996:76.

<sup>5</sup>Martin Esslin, *Teater Absurd*, terj. Abdul Mukhid, Mojokerto: Pustaka Banyumili, 2008:36



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

simbolis. Sebuah usaha untuk tidak menciptakan tokoh yang individual, melainkan tokoh yang dapat mewakili kondisi manusia pada umumnya.<sup>6</sup>

Dalam menciptakan tokoh HAM di atas panggung, pemeran akan melakukan analisis tokoh untuk memberikan gambaran suasana dan keadaan yang dialami tokoh, lalu menyesuaikannya dengan suasana dan keadaan lahiriah yang dimiliki oleh pemeran. Adapun Richard Boleslavsky juga menjelaskan dalam bukunya *Enam Pelajaran Pertama Bagi Calon Aktor* bahwa “seorang aktor, setiap kali ia menciptakan sebuah peranan, menciptakan keseluruhan kehidupan sukma seorang manusia di atas panggung. Sukma manusia ini harus dapat dilihat dalam segala seginya, baik fisik, mental maupun emosional.”<sup>7</sup>

Penciptaan tokoh HAM ini merupakan pengaplikasian atas perspektif pemeran dari hal-hal konseptual sebagaimana dibebaskan di atas dan tentunya tidak bisa lepas dari gagasan teater absurd.

### Metode Pemeranan

Tahapan-tahapan yang akan pemeran gunakan untuk menciptakan tokoh HAM merujuk pada beberapa langkah pemeranan yang didapatkan berdasarkan pengalaman akademik pemeran selama berkecimpung di bidang keaktoran. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

<sup>6</sup>Edwin Wilson dan Alvin Goldfard, *Theater: The Lively Art*, New York: Library of Congress Cataloging in Publication Data, 1991:383.

<sup>7</sup>Richard Boleslavsky, *Enam Pelajaran Pertama Bagi Calon Aktor*, terj. Asrul Sani, Jakarta, Usaha Penerbit Djaja Sakti, 1960:79.



## 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

### 1. Mengimajinasikan Tokoh HAM

Pada tahap ini adalah langkah awal bagaimana pemeran menciptakan tokoh HAM berdasarkan ilustrasi tokoh yang ada di pikiran pemeran. Namun untuk mencapai tahapan ini terlebih dahulu pemeran melakukan identifikasi teks. Teks atau dialog-dialog pada tokoh HAM berpengaruh terhadap tafsir pemeran, pemilihan emosi, motivasi penyampaian, intonasi, diksi, tempo, ritme, dan lakuan pemeran pada proses penciptaan.

Di dalam identifikasi teks, pemeran sekaligus mengidentifikasi tokoh HAM. Hal ini untuk menentukan perspektif pemeran terhadap karakterisasi tokoh yang lebih spesifik, sehingga pemeran dapat merelasikan imajinasi yang didapat kepada tokoh yang akan diciptakan.

### 2. Pengaplikasian Tokoh HAM

Setelah identifikasi tokoh dan identifikasi teks yang pemeran lakukan, dalam tahap ini pemeran akan melakukan langkah penciptaan tokoh HAM yang meliputi:

#### a. Pencarian Gestur Tokoh HAM

Pengolahan tubuh sangat diperlukan untuk kelenturan selama proses pencarian gestur yang pas dan sesuai kebutuhan pemeran.

#### b. Pengaplikasian Imajinasi pada Tubuh

Langkah ini adalah penerapan atas imajinasi terhadap tokoh kepada tubuh pemeran agar citra sosok pribadi pada tokoh HAM terciptakan. Dalam buku *Membangun Tokoh* juga telah dijelaskan bahwa “pemeranan



## 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

lahiriah dapat dicapai secara naluriah, intuitif dan dengan berbagai sarana tipuan lahiriah yang sangat teknis, mekanis, dan sederhana”.<sup>8</sup>

### c. Penyesuaian Rias dan Busana

Kesesuaian rias dan busana untuk lebih mempertegas karakterisasi tokoh HAM yang pemeran ciptakan saat dipentaskan pada sebuah pertunjukan teater.

### d. Finishing

Tahap ini adalah tahap akhir dalam langkah penciptaan yang mengharuskan pemeran untuk menjaga kestabilan dalam berperan mulai dari awal hingga akhir pertunjukan.

## G. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan karya Tugas Akhir Minat Pemeranan dalam menciptakan dan memerankan tokoh HAM dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I. Merupakan pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan penciptaan, kerangka penciptaan, metode penciptaan, sistematika penulisan dan kepustakaan.

BAB II. Merupakan Analisis Struktur dan Tekstur dari Tokoh yang menjelaskan tentang tokoh HAM mulai dari menganalisa secara Psikologi, Fisiologi, Sosiologi, dan relasi antar tokoh, juga sinopsis dan biografi pengarang.

<sup>8</sup>Constantin Stanislavski, *Membangun Tokoh*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), 2008:6.



## 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

BAB III. Perancangan pemeranan. Dalam bab ini menjelaskan tentang konsep pemeranan, metode pemeranan dan proses latihan yang meliputi: reading, dramatik reading, eksplorasi dan latihan dasar, serta penataan unsur-unsur pemanggungan yang terkait dengan pemeranan hingga terciptanya pementasan.

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