



REFORMULASI RISET PENCIPTAAN KEAKTORAN TEATER YANG KREATIF, ILMIAH, DAN TERUKUR BERDASARKAN TEKS DRAMA

Purwanto

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

lephenpurwanto@isi.ac.id

Abstrak: Penciptaan seni peran berbasis riset membutuhkan metode ilmiah dan teori yang tepat. Sejumlah hasil penciptaan aktor belum memakai metode, teori, dan proses yang dilakukan secara logis dan terukur. Proses penciptaan berdasarkan karya drama memerlukan analisis drama sebagai dasar penciptaan. Pertimbangan yang subjektif perlu diobjektifkan. Di sisi lain, tuntutan orisinalitas suatu karya pemeranan dipersyaratkan dengan mencermati dan menganalisis persamaan maupun perbedaan dengan karya serupa sebelumnya. Teori yang dipakai juga kompleks, mulai dari analisis struktur dan tekstur, aktor sebagai bagian teater, rancangan karya pemeranan, proses penciptaan hingga estetika aktingnya. Kajian pustaka, dan pengalaman empiris dapat memberikan salah satu solusi untuk penyusunan latar belakang penciptaan, penggunaan teori produksi teater, posisi aktor dalam teater hingga rancangan, dan metode yang memperkuat proses penciptaan sehingga menjadi karya akting yang berkualitas tinggi.

Kata kunci: kreativitas, drama, aktor, riset, teater

Abstract: *The creation of research-based role art requires proper scientific and theoretical methods. Many actors' creation results have not used logical and measurable methods, theories and processes. The process of creation based on the work of drama requires the analysis of drama as the basis of creation. Subjective considerations need to be objectified. On the other hand, the originality demands of casting work are required by examining and analyzing similarities and differences with previous similar works. The theory used is also complex, ranging from the analysis of structure and texture, actors as part of the theatre, the design of the casting work, the process of creation to the aesthetics of acting. Literature studies and practical experience can provide one solution for preparing the background of creation, the use of theatrical production theory, the position of actors in a theatre to design and methods that strengthen the creation process to become a high-quality acting work.*

Keywords: *creativity, drama, actor, research, theatre*

Pendahuluan

Penciptaan pemeranan berbasis riset, dan berdasarkan teks drama yang ada belum sesuai dengan penggunaan latar belakang pemilihan teks drama, teori yang digunakan, metode yang dipakai, dan proses

penciptaannya. Tanggung jawab seorang aktor dalam penciptaan teater modern (yang berdasarkan teks drama) sangat besar, dan dapat mempertanggungjawabkan interpretasinya terhadap teks drama yang diperankan (Mukh. Doyin, 2001:22).

Kesetiaan pada ilmu teater (teaterologi) yang bersikap ilmiah dalam pengkajian maupun penciptaan perlu direstorasi. Teater sebagai seni tampilan, sehingga kehadiran aktor (manusia) menjadi media langsung yang menghidupkan keberadaannya di panggung (Tatang Rusmana, 2018:124). Namun, berbagai hal yang berkaitan dengan elemen teater, terutama penciptaan keaktoran, semestinya menggunakan teori drama dan teater terlebih dahulu, bukan teori komunikasi, psikologi, sosial, antropologi, atau filsafat. Publikasi dan referensi teori teater sebenarnya sudah cukup lama dan banyak dipublikasikan, seperti teori produksi teater oleh George R. Kernodle (1967) dan elemen aktor dalam teater oleh T. Kowzan (1968) yang dapat diakses dan mudah ditemukan di perpustakaan dan e-library.

Sejumlah laporan riset penciptaan aktor ada hal-hal yang perlu dikritisi sehingga riset penciptaan seni peran bersetia pada ranah teaterologi. Pemeranan tokoh Sybil adaptasi tokoh Jerry dalam naskah *The Zoo Story* karya Edward Albee menggunakan teori komunikasi (Fatika, 2019). Penggunaan teori komunikasi untuk penciptaan pemeranan oleh akademisi teater (teaterolog) tentu berimplikasi pada metode, proses penciptaan, dan estetika keaktoran yang hendak dicapai, seolah mengabaikan teori dan metode yang sudah disosialisasikan teaterolog sejak 1960-an. Sepatutnya, pengayaan teater, khususnya cipta keaktoran berbasis riset menggunakan teori dan metode serta proses aktor teater sejak memilih teks drama hingga purwa karya disetujui. Beda halnya jika karya keaktoran sebagai objek material yang dimungkinkan dikaji oleh para ahli, akademisi ilmu komunikasi dengan teori ilmu komunikasi sebagai objek formal atau pisau analisisnya. Logikanya, jika sudah berwujud karya teater baru dikaji dengan teori komunikasi, seperti dilakukan Seramasara (2019:81) mengkaji wujud karya

pertunjukan teater tradisi (wayang di Bali) sebagai media komunikasi nilai budaya yang dapat dijadikan pedoman perilaku masyarakat. Hal tak lazim jika teori komunikasi dijadikan landasan penciptaan, atau produksi aktor pada teater, karena masih berupa proses, belum berupa wujud karya pentas keaktoran sehingga dikaji secara interdisipliner tidak dimungkinkan.

Proses cipta karya pemeranan, penyutradaraan dan penataan artistik yang bersumber pada teks drama dilakukan dengan metode analisis struktur, dan tekstur terlebih dahulu, dan dilanjutkan dengan elemen pada aktor dalam unsur karya teater. Landasan teori produksi teater untuk penciptaan pemeranan bersumber teks drama juga terabaikan pada karya ilmiah penciptaan pemeranan di masa sebelumnya. Hendri Pramono (2014) memerankan tokoh Lelaki Tua pada *Les Chaices* karya Eugene Ionesco (Kursi-kursi terjemahan Yudiaryani) dipilih untuk mengungkapkan trauma kekejaman Nazi Jerman, dan gerakan eksistensialisme dengan menjelaskan keunggulan karya drama absurd tersebut. Teori keaktoran untuk teater absurd, tetapi rumusan penciptaan dan tujuan penciptaan belum eksplisit diungkapkan, tinjauan karya pun semestinya ditunjukkan ada perbedaan pada proses, dan gaya aktingnya, juga tinjauan pustaka yang belum mengulas kajian sejenis dengan sumber penciptaan tersebut. Nianda (2018) saat memerankan tokoh Helen Keller dari teks drama *Helen Keller* karya William Gibson (terjemahan Medya Bestari) dipilih secara subyektif karena menarik, karakter cukup kuat secara psikologis, tetapi tanpa menunjukkan data, alasan obyektifnya, juga belum menjelaskan kebutuhan observasi yang intens dan teliti. Asumsi tokoh Helen jarang dimainkan oleh aktor dan mendefinisikan bermain benar oleh Stanislavsky, serta langsung merumuskan penciptaan tokoh Helen tanpa ada pertanyaan analisis struktur dan tekstur pada teks drama

tersebut, tetapi tujuan penciptaan yang meluas ke segmentasi penonton, dan warga disabilitas. Pada tinjauan karya pemeran Helen untuk menunjukkan orisinalitasnya belum terungkap dengan baik. Demikian pula, pemeran tokoh Scapin dalam drama *Akal Bulus Scapin* karya Moliere terjemahan Asrul Sani, didasari pada biografi Moliere dan kiprahnya, hal itu pun tanpa merujuk acuan pustaka terkait. Tokoh Scapin diungkapkan sebagai bentuk komedi, dan ingin melatih diri menjadi permainan komedi. Rumusan penciptaan bermain akting komedi pada tokoh Scapin drama *Akal Bulus Scapin* karya Moliere, tanpa analisis struktur dan tekstur. Tujuan penciptaan pemeranan agar pembaca dan pelaku seni peran dapat menemukan dan mengetahui cara bermain akting komedi farce. Tinjauan karya sebagai sarana tolak ukur dan evaluasi dengan karya yang lain yang serupa, belum mengarah pada persamaan dan pembedanya dengan karya pemeranan Scapin sebelumnya juga belum mencantumkan sumber rujukannya secara lengkap. Justru teori aktor dan komedi serta teori keganjilan dipakai sebagai asal muasal humor tentu saja memerlukan referensi yang jelas dan benderang penjabarannya.

Metode penciptaan dilakukan dengan riset diawali analisis karakter agar dapat dicipta karya yang kreatif, diawali dengan mengungkapkan teori tiga dimensi karakter, dan dilanjutkan berlatih akting komikal, dengan sumber internal: penjiwaan, konsentrasi, observasi, aksi dan emosi, motivasi, imajinasi, dan mengaitkan aktor harus: menemukan teks, memahami teks, dan bermain bentuk karikatural (Juniarto, 2018). Metode penciptaan bersumber teks drama juga menganalisis struktur dan tekstur. Pemeranan tokoh Nora dalam naskah *Rumah Boneka* karya Henrik Ibsen memuat biografi penulis naskah drama tanpa merujuk sumber data, dan dilanjutkan dengan meringkas cerita karya drama tersebut. Paparan dilanjutkan dengan mengaitkan kesenjangan

sosial, dan gender, dan merumuskan penciptaan pemeranan tokoh Nora menggunakan teori akting Stanislavsky. Orisinalitas karya dijabarkan dengan membandingkan karya sebelumnya, namun pembedanya bukan berupa tafsir atau wujud baru yang berbeda sebagai rancangan pemeran yang dibuat, justru secara dominan menunjukkan pembeda teknis tata panggungnya. Penerapan teori rancangan produksi teater G. R. Kernodle dengan analisis struktur-tekstur kurang dieksplisitkan. Aktor sebagai elemen teater di panggung juga belum dipaparkan. Metode penciptaan justru menyatakan ada rancangan tokoh, latihan khusus keaktoran, proses latihan, isolasi diri, sehingga belum sampai ke wujud karya pemeranan tokoh Nora (Lestari, 2019).

Pada pemeranan tokoh Ratu Mahrit dalam naskah *Raja Mati* karya Eugene Ionesco terjemahan Ikranegara dengan latar penciptaan hal ihwal kematian, berisi ringkasan cerita, dan riwayat pengarang Eugene Ionesco kemudian menjelaskan absurditas pada drama *Pelajaran* karya E. Ionesco dan *Sampar* karya Albert Camus. Rumusan penciptaan memerankan karakter Ratu Mahrit, dan menyajikan proses latihan untuk memerankan tokoh Ratu Mahrit. Tinjauan karya sebelumnya dengan pertunjukan *Raja Mati* (E. Ionesco) di Broadway, New York, dan pementasan oleh Le Theatre Hebertot kurang spesifik ke wujud karya pemeranan yang akan dipentaskan. Teori absurditas, dengan keberadaan manusia yang absurd, dan mengungkapkan respons penonton pada tokoh yang sulit diidentifikasi, dan situasi absurd. Metode penciptaan menggunakan teori Wallas yaitu *preparation* (persiapan), *incubation* (pengeraman), *illumination* (inspirasi), dan *verification* (wujud karya), juga memuat menyusun konsep dari segi pertunjukan dan penokohan (Ambarowati, 2019).

Sejumlah laporan ilmiah penciptaan seni peran berbasis riset dan bersumber teks drama menunjukkan ada kekurangtepatan pada riset: pemeranan tokoh Sybil adaptasi tokoh Jerry dalam naskah *The Zoo Story* karya Edward Albee, penciptaan pemeranan tokoh Lelaki Tua (*Kursi-kursi* karya E. Ionesco), penciptaan karakter Helen Keller (*Helen Keller* karya William Gingson), karakter Scapin (*Akal Bulus Scapin* karya Moliere), karakter Nora (*Rumah Boneka* karya H. Ibsen), dan karakter Ratu Mahrit (*Raja Mati* karya E. Ionesco). Pertama, kekurangtepatan memberikan alasan untuk menetapkan karya drama sebagai landasan dan sumber penciptaan. Kedua, persoalan konten tinjauan karya dan pustaka yang belum selaras dengan fungsinya untuk menunjukkan orisinalitas karya pemeranan, dan secara eksplisit mendata aspek pembeda atau kemiripan dengan karya penciptaan atau kajian sebelumnya. Ketiga, penggunaan teori akting yang dominan, tetapi mengabaikan analisis struktur dan tekstur teks drama, sehingga teori produksi teater modern yang bersumber teks drama belum secara eksplisit dituangkan untuk menganalisis teks drama. Keempat, pemosisian aktor dalam ranah panggung teater belum merujuk teori elemen teater. Kelima, metode penciptaan berbasis riset juga belum mengikuti tahapan proses karya penciptaan keaktoran, dan belum menggunakan bagan atau alir riset sebagai peta jalannya. Keenam, rancangan karya pemeranan sebagai acuan ketika memproses karya keaktoran juga belum dicantumkan capaian dan target penciptaan keaktoran yang terintegrasi dengan hasil analisis struktur dan tekstur drama, khususnya aspek penokohan. Ketujuh, belum ada catatan proses, dan progres penciptaan seni peran yang dieksplisitkan sebagai bagian penciptaan karya teater agar dapat dievaluasi, dimonitor, dan diketahui standar ketercapaian kinerjanya. Kedelapan, belum dapat ditunjukkan proses penciptaan karya

pemeranan dalam data *file* dokumentasi audio, visual, dan audiovisual sebagai karya teater, bukan berwujud film, atau teater audio. Kesembilan, pilihan gaya, kategori, atau estetika dari wujud karya seni peran dari hasil analisis penokohan yang bersumber teks drama dan dipilih sebagai pencapaian estetika keaktoran sehingga mengalami nirkonsistensi dengan ide awal, saat merumuskan penciptaan, dan tujuan penciptaan, serta hendak menyajikan karya keaktoran yang berbeda dengan karya pemeranan sebelumnya.

Riset merupakan kegiatan ilmiah yang menggunakan teori dan metode secara sistematis serta rasional. Teori berasal dari konsep-konsep yang kebenarannya diuji, sedangkan konsep sebagai ide yang belum mempunyai proposisi dengan tujuh konsep dasar: definisi istilah, tujuan praktis, perspektif atau model, indikator, implementasi dan pengembangan, faktor-faktor dan karakteristik (Moh Zamili, 2016:96). Sesuai kriteria ilmu sebagai pengetahuan yang diperoleh secara empiris atau berdasar pada pengalaman manusia, berprasyarat teruji secara empiris keilmuan sebagai pengetahuan yang tersusun dari pengetahuan manusia (Euis Soliha, 2011:36). Riset berbasis ilmu bersyarat diperoleh secara empiris, dan disusun berdasarkan pengalaman manusia. Riset penciptaan menggunakan teori, metode, dan aplikasi penciptaan pemeranan tentu saja mensyaratkan aturan ilmiah, konsep-konsep ilmu (drama dan teater), dan sistematis dari berbagai pengetahuan manusia.

Teori rancangan produksi teater meliputi: klasifikasi drama berkaitan dengan orientasi produk teater (alasan mendasar pemilihan teks drama, perusahaan teater dan penonton sasaran, konvensi, gaya), kemudian dilakukan analisis struktur (alur, penokohan, tema) dan tekstur (dialog, *mood*, spektakel), pilihan material dan teknik untuk sutradara, aktor, dan desainer artistik (George R.

Kernodle, 1967: 338-339). Sesudah memilih teks drama dan menetapkan konvensi, gaya, atau estetika teater yang dituju, diperlukan analisis struktur yaitu alur, penokohan, dan tema. Analisis penokohan menggunakan model tiga dimensi penokoh: fisiologis, sosiologis, psikologis (Egri, 1960:36-37). Aktor yang memerankan karakter tertentu di panggung teater berkaitan dengan 8 unsur teater: kata, nada, mimik, bentuk tubuh, gerakan, tata rias, tata busana, tata rambut, dan properti (Kowzan, 1968:61-68; Esslin, 1991:20; Aston & Sonova, 1991:105; Sahid, 2019:52-52). Aktor memerankan karakter tertentu bersumber naskah drama melakukan analisis struktur-tekstur, memosisikan material dan teknik pemeran. Jadi analisis struktur dan tekstur teks drama mensyaratkan bahwa sumber penciptaan karakter tokoh tersebut dari karya teks drama, sebagai elemen keaktoran dalam teater, dan rancangan untuk mencapai bentuk penciptaan pemerannya agar dapat dihadirkan dan diapresiasi di panggung teater.

Riset kritis atas karya penciptaan pemeranan yang menggunakan teks drama, teori teater, dan metode ilmiah belum diterapkan secara sistematis dan logika ilmiah. Tujuan telaah atas kritik karya riset penciptaan pada sejumlah riset penciptaan pemeranan dengan teori teater, dan bersumber teks drama. Ada dua kontribusi hasil riset atas karya riset penciptaan pemeranan, pertama, menunjukkan teori teater yang belum digunakan secara teoritis tetapi belum diaplikasikan secara utuh dalam analisis teks drama dan diwujudkan dalam elemen teater khususnya keaktoran. Kedua, menunjukkan kelemahan logika, dan memberikan logika dalam karya penciptaan pemeranan, dan metode dengan tahapan proses penciptaan keaktoran dari analisis teks (struktur dan tekstur) hingga menjadi wujud purwarupa dengan parameter yang terukur secara kualitatif dan kuantitatif. Ketiga,

memberikan parameter proses penciptaan dari pemilihan teks drama, analisis teks, penerapan analisis teks ke aspek pemeranan dalam teater secara kualitatif dan kuantitatif. Keempat, mengukur capaian dan kualitas karya pemeranan secara kualitatif dan kuantitatif. Kelima, memperkaya ilmu teater dalam penciptaan keaktoran yang subjektif menjadi objektif dan kreatif, namun dengan riset yang ilmiah, bukan riset ilmiah semu (*pseudo research*).

Metode dan Data

Metode adalah cara melaksanakan penelitian dengan prosedur sistematis, terarah dan runtut. Metode ilmiah merupakan suatu prosedur yang mencakup berbagai tindakan pikiran, pola kerja, cara teknis, dan tata langkah untuk memperoleh pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang telah ada (Sri Soeprpto, 2007: 128). Oleh sebab itu, ketika melakukan penelitian, orientasi kerja peneliti adalah mengembangkan instrumen, mengumpulkan data, melakukan pengukuran atas perilaku, dan menganalisis temuan-temuan, menarik kesimpulan, merumuskan generalisasi dan sebagainya (Darmin, 2002:34). Metode penelitian dengan data kualitatif yang dihimpun data pengumpulan dari pustaka, pengamatan, dan menelaah dokumen penulisan hasil riset penciptaan keaktoran yang sudah dipublikasi di jurnal maupun repositori institusi perguruan tinggi seni. Jadi metode penelitian berdata kualitatif selain cara menghimpun data dan dalam hal menganalisis data, serta untuk menjawab pertanyaan yang mengarah pada wujud data, serta teori yang digunakan berkesesuaian.

Penelitian seni pertunjukan (teater) dengan cara mendeskripsikan karya dan proses penciptaan sebagai bagian upaya memperoleh pengetahuan (Subandi, 2011:176). Oleh sebab itu, penelitian laporan riset penciptaan pemeranan dengan meneliti sumber dan mendata laporan ilmiah

penciptaan pemeranan dengan menelaah judul, topik, latar belakang penciptaan, tinjauan karya dan pustaka, teori yang digunakan, metode penciptaan dan keberadaan skema alir proses penciptaan. Tahap selanjutnya, dilakukan studi komparasi dengan membandingkan karya laporan riset yang dipublikasikan sejak 2014-2019 secara acak, sesuai konten, dan dipilih selaras dengan tujuan pengkajian.

Hasil dan Pembahasan

Penciptaan pemeranan bersumber drama tentu saja berbeda dengan penciptaan pemeranan bersumber dongeng, film, fakta, fiksi, atau legenda. Teks drama sudah tersusun alur, penokohan, percakapan, konflik, tema, dan latarnya. Oleh sebab itu, penggunaan teorinya juga merujuk pada rancangan produksi teater aspek pemeranan. Judul penciptaan pemeranan dalam menyebut obyek material belum menegaskan penggunaan teks drama, biasanya hanya menyebut naskah saja, padahal naskah bermakna luas, sedangkan penyebutan jenis drama akan menuntut dimungkinkannya analisis struktur dan tekstur. Salah tangkap dalam pemahaman naskah juga menyebabkan para pencipta abai dengan analisis struktur dan tekstur, dan lebih kuat membahas keaktoran semata, dan hanya sebagian kecil yang menyatakan analisis struktur dan tekstur dalam drama.

Rumusan penciptaan pemeranan berdasarkan teks drama, setidaknya ada dua, yaitu: pertama, bagaimana menganalisis struktur dan tekstur karya drama yang menjadi sumber penciptaan pemeranan? Pertanyaan analisis struktur dengan elemen drama (alur, penokohan, dan latar) yang difokuskan pada aspek karakter dan elemen drama lainnya, dan tekstur dalam karya drama yang menunjukkan aspek unsur yang memuat wujud awal karya pemeranan dalam teater. Analisis tekstur untuk menunjukkan dialog (tuturan) pada akting, suasana

dramatik (*mood*), dan spektakel (wujud pemanggungan). Kedua, menanyakan bagaimana menciptakan pemeranan karakter berdasarkan teks drama? Pernyataan kedua tersebut untuk mewujudkan karya pemeranan yang bersumber dari analisis struktur dan tekstur. Tanpa penggunaan kata teks drama pada riset penciptaan tokoh. Padahal dalam naskah *Terdampar (Na Pelnym Marzu)* karya Slawomir Mrozek terjemahan A. Kasim Ahmad tanpa menyatakan analisis struktur dan tekstur pada rumusan penciptaannya: bagaimana menciptakan tokoh Sedang sebagai orang yang cerdas, licik dan pintar memutar balikkan logika sehingga ia bisa membuat posisinya selalu aman?; dan bagaimana mewujudkan tokoh Sedang dalam pertunjukan *Terdampar* (Bening, 2017:57). Ada loncatan tahapan analisis struktur yang ditinggalkan dan belum dilakukan tetapi sudah dapat menyimpulkan karakter tokoh. Ketidaksistematiskan dan kuberurutan tahapan riset penciptaan pemeranan berdasarkan teks drama *Terdampar* tersebut yang mestinya tidak dimaklumi.

Tujuan penciptaan pemeranan bersumber teks drama adalah menganalisis struktur dan tekstur karya drama, dan merancang kerja kreatif keaktoran, mengonsultasikan dengan sutradara atau supervisor sampai mewujudkan menjadi purwarupa seni peran yang kemudian dievaluasi oleh kritikus teater, dan tujuannya menghadirkan karya pemeranan yang berkualitas yang memikat penonton teater. Pemahaman atas elemen-elemen aktor untuk teater, baik yang ada dalam diri, dan melekat pada aktor (ucapan, nada, ekspresi wajah, sosok ketubuhan, gerak ketubuhan), juga di luar tubuh aktor yang mendukung aktingnya (tata rias, tata busana, tata rambut, dan penggunaan properti) dan mimik aktor, kemudian dirancang, dikonsep sebagai acuan memproses karya pemeranan yang disutradarai, dikonsultasikan oleh pendamping proses hingga menjadi

purwarupa karya seni peran untuk teater. Karya purwarupa akting perlu dievaluasi oleh kritikus atau apresian teater agar menjadi karya yang lebih bagus dan menarik, hingga akhirnya menjadi karya pemeranan yang siap disajikan ke penonton teater.

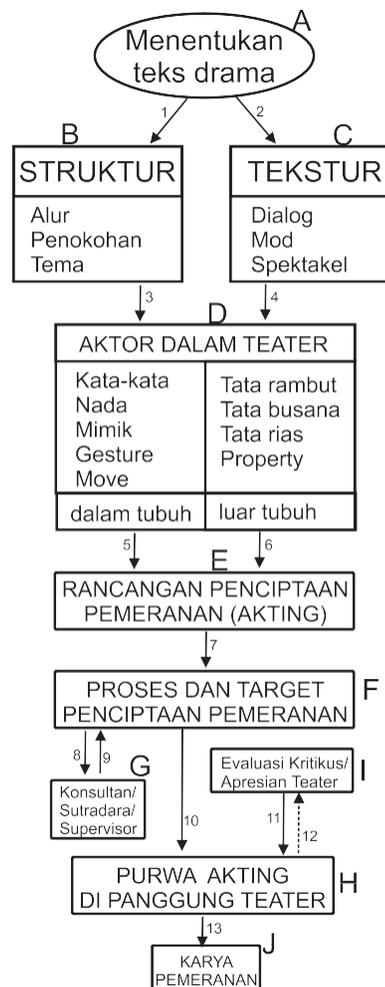
Landasan teori penciptaan teater, dalam hal ini penciptaan seni peran, memakai teori rencana produksi teater (George R. Kernodle, 1967:339) yang berdasarkan teks drama dengan melakukan analisis struktur dan tekstur, dan arena fokus pada seni peran menggunakan material (tubuh, suara, pemikiran, dan perasaan). dan teknik (membaca garis, perpindahan, ekspresi dramatik, dan irama). Teori aktor dalam teater juga diperlukan untuk menetapkan unsur-unsur pemeran dalam teater sebagaimana disampaikan oleh Tadeusz Kowzans (1968:61-68) ada sembilan aspek, yaitu lima dalam diri aktor (ucapan, nada, mimik, gestur, gerak pindah), dan empat di luar diri aktor (tata rias, tata rambut, tata busana, dan properti). Kelengkapan teori akting dapat menggunakan akting personal (Jerry L Grawford, et.al., 2010:7-98) yang memaparkan ada sembilan unsur atau tahapan, yaitu *centering* (pemusatan), *sensing* (pengindraan), *focus* (penetapan tujuan), *freeing* (pembebasan), *speaking* (berkata), *feeling and doing* (merasakan dan bertindak), *synthesizing* (mensintesis), *auditioning* (audisisasi), dan *rehearsing* (memproses).

Tahapan proses penciptaan aktor dijabarkan secara eksplisit, maka perlu ditetapkan gaya (style) yang sesuai dengan kategori teks dramanya. Selain itu, dijelaskan pula ekspresi suara, gerak-gerik, karakter dan emosi untuk akting tragedi Yunani, akting komedi satir dan komedi Yunani Kuno, akting drama transisi Romawi, akting drama Abad Pertengahan, akting gaya Elizabethan dan Shakespeare, akting Neoklasisme Perancis (abad XVII), akting realisme dan

naturalisme, akting nonrealisme (realisme baru abad XX), akting Brecht dan gaya epik, akting absurd, hingga akting ekletik atau campuran (Jerry L Grawford, et.al., 2010:106-291). Atau bisa juga pemeran memilih gaya akting teater tradisi Nusantara (ketoprak, ludruk, randai, mamanda, tarling, arja, longser, dan sejenisnya) untuk karya pemeranan bersumber teks drama yang dikreasi ke dalam bentuk teater tradisi Nusantara. Justru dengan penggunaan akting teater tradisi akan memperkaya khazanah teater dunia yang berbasis teks drama sebagaimana dilakukan Rendra dan Bengkel Teater pada drama *Machbet* karya Willian Shakespeare di Teater Terbuka, Taman Ismail Marzuki, Jakarta, 4-6 Juni 1976 yang menggunakan gaya teater wayang Kabuki, Jepang (Ateng Winarno, 2005, 512-515). Pendekatan akting teater tradisi Randai untuk pemeranan tokoh Anggun dalam naskah drama *Anggun Nan Tongga* karya Edy Suisno sehingga pemeran memahami karakter Anggun, dapat bergurindam, dan memahami alur cerita Anggun Nan Tongga (Desiyanto, Zulkifli, 2018:27). Jadi penciptaan pemeranan juga memberi ruang kebaruan (*novelty*), atau inovasi dalam penggunaan gaya atau model akting teater Barat maupun teater Timur, khususnya teater tradisi Nusantara.

Metode merupakan cara melakukan penciptaan secara sistematis dan sesuai kaidah ilmiah. Metode juga sebagai cara menggambarkan proses penciptaan dari pemilihan naskah drama, penetapan teori, analisis struktur-tekstur, elemen keaktoran dalam teater hingga perancangan karya, proses penciptaan dan konsultasi supervisor, purwarupa karya pemeranan, evaluasi karya purwa wujud, hingga karya pemeranan yang berkualitas. Metode adalah langkah-langkah secara bertahap memandu sejak awal pemilihan teks drama, dianalisis, dirancang, diwujudkan hingga didampingi sutradara, dan dihadirkan ke kritikus atau khalayak

apresian. Ada pun tahapan penciptaan pemeranan bersumber teks drama sebagai berikut. Pada tahap penetapan drama (A) dijelaskan penulisnya, keberadaan karya, inovatif. Tahap selanjutnya dilakukan (1) analisis struktur meliputi: alur, penokohan, latar (B) dan (2) analisis tekstur (C) mencakup: dialog, suasana (*mood*), spektakel. Hasil analisis struktur dan tekstur dijabarkan dalam aktor dalam teater (D) yang ada (3) di dalam aktor (percakapan, nada, gerak, mimik, *gesture*) dan (4) di luar aktor (tata rias, tata rambut, tata busana, properti), kemudian disusun rancangan penciptaan pemeranan (E) dari aspek tubuh aktor (5) dan aspek di luar aktor (6). Rancangan penciptaan pemeranan (D) kemudian disusun menjadi acuan proses dan target (7) penciptaan keaktoran yang harus dicapai agar pemeran dapat berekspresi secara maksimal dan kreatif perlu (G) disupervisi, disutradarai atau dikonsultasikan dengan pendamping proses pemeranan (8) dan pemeran memberikan respons balik (9) atas saran mereka hingga menjadi wujud (10) purwa karya akting untuk panggung teater (H). Selanjutnya, karya purwarupa pemeranan (H) perlu mendapat penilaian awal (I) dari kritikus teater atau apresian taeter terbatas (11) yang dapat ditanggapi dengan aksi revisi atau mengeliminasi kelemahan dalam karya pemeranan (12) untuk disempurnakan atau ditingkatkan kualitas estetika aktingnya oleh pemeran (13) sehingga telah menjadi karya pemeranan yang berkualitas tinggi (J). Lihat skema 1 di bawah ini.



Struktur pada drama meliputi dua aspek, yaitu teks utama (*haupttext*, atau *primary text*) berupa dialog oleh para tokoh; dan teks samping (*nebensatz* atau *ancillary text*) berupa petunjuk lakuan atau latar drama (Dewojati, 2010:160). Analisis struktur dengan fokus tiga aspek dalam drama yaitu: alur, penokohan, dan tema (Kernodle, 1967:345-354) belum dipahami dengan baik, karena aspek dialog dan latar yang ada dalam teks drama disampaikan secara implisit. Pada alur sesungguhnya berkaitan dengan latar peristiwa, dan pada penokohan terkait dengan dialog pada teks. Alur (plot) adalah bagian utama dalam drama karena merupakan struktur keseluruhan dari peristiwa-peristiwa dan jiwa drama tragedi (Aristoteles). Alur sebagai unsur struktur

dalam karya sastra yang menunjukkan ada kepaduan dengan hubungan sebab-akibat, tokoh, tema, atau ketiga aspek tersebut (Zaidan, et. al, 2004:26). Jadi penciptaan pemeranan pada saat membahas alur dalam teks drama sebenarnya tidak dapat dipisahkan dengan penokohan dan dialog maupun latarnya, sehingga ketika alur semakin menguat konfliknya tentu saja tokoh dengan dialognya ada respons yang lebih dinamis dan semakin emotif.

Penokohan dalam teks drama dalam penciptaan pemeranan berbasis riset merupakan titik tumpu yang sangat menentukan arah, proses dan capaian kualitas aktor sebagai kreator karya seni peran. Tidak mungkin menyebut karakter tokoh tanpa data dan rujukan dari teks drama yang dijadikan dasar penciptaan seni peran. Karakter pada drama merupakan gambaran dari tiga dimensi tokoh yang meliputi aspek: fisiologis (jenis kelamin, usia, tinggi, berat badan, warna rambut, mata, kulit, sikap tubuh, rupa lahiriah, tampan atau cantik, kurus, gemuk, bentuk kepala, kaki, kedisabilitas, darah keturunan), sosiologis (kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kehidupan di rumah, agama, ras, kedudukan dalam masyarakat, organisasi politik, hiburan atau hobi), dan psikologis (kehidupan seksual, ambisi, dalih pribadi, frustrasi, kekecewaan yang membekas, tabiat, sikap hidup, obsesi, ketakutan, kemampuan berbakat, imajinasi, selera hingga tingkat kecerdasannya (Egri, 1960:33-37). Oleh sebab itu, analisis karakter menjadi tampak janggal ketika belum menyertakan data dalam teks drama sebagai dasar analisis karakternya. Pada pemeranan tokoh Mae dalam drama *Mega-mega* karya Arifin C. Noer dengan metode akting Stanislavsky sudah menyimpulkan tokoh Mae yang menikah beberapa kali dan ditinggalkan suaminya serta tak berketurunan atau mandul (Ani Tri Sayuti, 2019:2) tetapi belum merujuk dialog atau keterangan pada teks drama. Demikian pula, pada pemeranan

tokoh Sinan dalam naskah *Perempuan Salah Langkah* karya Wisran Hadi juga dapat menyimpulkan karakter tokoh Sinan yang memperjuangkan kesamaan hak dengan laki-laki, berusia 30 tahun, perempuan pemberani, ambisius, dari golongan kelas atas (Rika, 2019:15) tetapi belum menyebut data pada teks drama, baik dialog atau teks sampingannya. Jadi analisis karakter pada drama untuk penciptaan pemeranan berbasis riset cenderung berdasarkan asumsi, dugaan subyektif, bukan data yang terdapat pada teks drama sehingga kadar keilmiahannya menjadi berkurang atau ilmiah semu.

Analisis tekstur menurut George R. Kernodle (1967:339, 355-357) ada tiga aspek yaitu *dialogue* (untuk indra pendengaran), *mood* (untuk indra peraba, menggetarkan perasaan), *spectacle* (untuk indra penglihatan). Pemeran menggunakan ekspresi dialog yang diucapkan dan diekspresikan dengan penghayatan tertentu, sesuai karakter pada teks drama, dan dinamika alur dramatikanya. Dialog pada aspek spektakel bukan yang tertulis menyertai tokoh, tetapi wujud akting verbal. Dialog dapat ditunjukkan peristiwa, perbuatan, sehingga terjadilah peristiwa dramatik (Sahid et al., 2017:94). Tampaknya, penciptaan pemeran tokoh Aku dalam teks drama *My Friend Has Come* karya Toshiro Suzue belum memaparkan aspek akting dengan olah vokal untuk akting realisme (Rangga Dwi Apriadinur, 2018:15), namun belum secara eksplisit menggunakan konsep dialog dengan dialek Jepang sebagai wujud akting dialognya. Tampaknya, pemahaman dialog sebagai tekstur drama yang merupakan ekspresi aktor yang berbentuk audio belum tereksplorasi dengan baik.

Aspek suasana pada tekstur menurut Kernodle juga belum dielaborasi dengan baik dalam riset pemeranan berdasarkan teks drama. Suasana (*mood*) ruang teater dikondisikan oleh aktor yang memiliki medan pikat. *Mood* dibangun oleh aktor yang

terpancar dari diri, dari proses, dari ketekunan, keseriusan, dan kegigihannya menyelami karakter tokoh dan mengekspresikan dengan penuh kesadaran dan tulus ikhlas. Ruang pertunjukan teater dengan medan *mood* yang dipancarkan dari diri aktor sebagai kuncinya, ditopang oleh tata suara dan musik, tata cahaya, tata panggung, tata rias, tata busana dan tata rambutnya. Hal pokok, pancaran tubuh diri pemeran, dan segenap jiwa raga aktor akan terakumulasi menjadi daya pukai suasana ruang pentas teater. Oleh sebab itu, penciptaan pemeranan dalam prosesnya memiliki target wujud keaktoran yang dapat menjadi pusat penguatan suasana dan daya pukai pemeranan bersumber teks drama secara kreatif. Suatu kreativitas baru itu dapat dikembangkan dengan cara mengolah, memodifikasi, mengubah, menambah, mentransformasi bentuk-bentuk atau pola-pola yang sudah ada sebelumnya (Sudirga, 2017). Contoh inovasi yang dilakukan oleh pemeran drama gong di Bali dengan menggunakan dialog kekinian dan menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris sebagai selingan, di samping tetap memakai bahasa Bali sebagai bahasa dialog yang utama pada pertunjukan teater tradisi (Sugita & Tilem Pastika, 2021:345). Namun, pada proses penciptaan pemeranan berbasis riset dengan teks drama targetnya hanya baru sampai dapat memerankan akting realisme saja, mestinya sampai pada kebaruan, novelty, atau bila dimungkinkan ke tahap inovasi dalam penggunaan gaya aktingnya. Jadi perlu dilakukan penguatan kerja kreatif dalam pemeranan khususnya, dan secara umum pada penciptaan teater berbasis riset.

Aktor dalam ranah teater ada delapan aspek yang melekat pada aktor, dan properti yang digunakan pada diri aktor, sehingga menjadi 9 aspek, yaitu: facial mime, gesture, make up, hair style, costume, prop, tone, language, movement (Tadeusz Kowzans, 1968, Keir Elam, 1991:20). Kesemembilan

aspek yang melekat pada diri aktor baik di dalam diri maupun di luar dirinya dalam penciptaan pemeranan seluruhnya berjumlah 100 %. Ekspresi muka dalam seni peran berkontribusi, misalnya, sebesar 10 %, ekspresi tubuh dalam seni peran berkontribusi, misalnya sebesar 15 %, tata rias 5 %, tata rambut 5 %, tata busana 6 %, nada dasar 15 %, bahasa dialog 35 %, gerak pindah 10 %, dan properti 4 % dari seluruh ekspresi aktor yang bersumber pada karakter di teks drama yang dikonsepskan, dilatihkan, direalisasikan, dan diekspresikan dengan target capaian kualitas karya purwarupa seluruhnya 100 %. Tentu saja, besaran elemen aktor berdasarkan teks drama yang diacu. Jika aspek tata busana sangat penting atau lebih dominan, maka elemen tata busana diperbesar persentasenya, dan elemen yang lain dikurangi, dan disesuaikan dengan kebutuhan aktor.

Ke	Elemen aktor	(%)	Target	(%)	
1	Ekspresi muka	10	Mengkonsep, berlatih, direalisasi, diekspresikan aktor	100	
2	Ekspresi tubuh	15	Mengkonsep, mencoba, berlatih, diekspresikan aktor	100	
3	Tata rias	5	Mendasain, mencoba, diterapkan, diekspresikan aktor	100	
4	Tata rambut	5	Mendesain, mencoba, dipakai, diekspresikan aktor	100	
5	Tata busana	6	Mendesain, mencoba, dipakai, diekspresikan aktor	100	
6	Nada dasar	15	Mendesain, menotasi, dipraktikkan, diekspresikan aktor	100	
7	Bahasa dialog	35	Dianalisis, dirancang, dilatihkan, diekspresikan aktor	100	
8	Gerak pindah	10	Mendesain, merancang, mencoba, diekspresikan aktor	100	
9	Properti	4	Mendesain, membuat, digunakan, diekspresikan aktor	100	
Jumlah unsur aktor			100	Total capaian keseluruhan proses penciptaan pemeranan	100

Tabel 1 Penciptaan pemeranan berskor kontribusi elemen aktor dan target capaiannya

Rumus ketersediaan waktu setiap aspek dalam penciptaan karya pemeranan J (jatah waktu proses) adalah keseluruhan waktu penciptaan (K) dikalikan Pk (prosentase kontribusi) setiap elemen keaktoran. Rumusnya J (jatah waktu proses) dalam penciptaan keaktoran

$$J = K \times Pk$$

Keterangan :

J = jatah waktu proses
 K = keseluruhan waktu penciptaan
 Pk = prosentase kontribusi

Tabel 2 Jatah waktu proses penciptaan keaktoran teater hingga mencapai karya berkualitas dan kreatif

Maksudnya, waktu proses penciptaan pemeranan dirancang menggunakan waktu 100 hari dan per hari selama 4 jam, sehingga dibutuhkan waktu seluruh proses penciptaan pemeranan sebanyak 400 jam. Jatah untuk aspek ekspresi muka yang berkontribusi pada proses penyajian seni peran ditetapkan sebesar 10 %, maka dibutuhkan waktu proses ekspresi wajah 40 jam dikalikan 10 %, sehingga diperoleh jatah waktu proses penguatan aspek ekspresi wajah sebanyak 40 jam. Penerapannya jatah waktu untuk aspek ekspresi wajah 40 jam digunakan untuk mendesain ekspresi wajah (5 jam), berlatih ekspresi wajah (8 jam), merealisasikan rancangan ekspresi wajah (12 jam), dan mengekspresikan hingga bagus dan estetik (15 jam). Jatah waktu 40 jam digunakan aktor agar berkemampuan kreatif dan ekspresif memerankan tokoh yang ada dalam teks drama dengan baik. Jika jatah waktu 40 jam tidak digunakan sepenuhnya maka kualitas ekspresi wajah menjadi berkurang kualitasnya, atau tingkat ekspresi wajah belum berkualitas baik. Demikian pula, aspek ekspresi tubuh pemeran dengan kontribusi 15 % yang berarti diperlukan 26,6 jam (yang diperoleh dari keseluruhan waktu proses pemeranan 400 jam dikalikan 15 %) digunakan untuk mengonsep berkaitan dengan elemen *gesture* (4 jam), memperkaya bahasa tubuh (4 jam), mencoba bentuk *gesture* (8 jam), melatih bentuk tubuh (4 jam), dan kebutuhan waktu melatih ekspresi tubuh aktor (6,6 jam) dengan target pemeran mampu mengekspresikan tubuh secara kreatif dan ekspresif mampu mengolah *gesture* sesuai kebutuhan teks drama dengan baik. Sementara itu, waktu yang diperlukan untuk memproses aspek tata rias untuk aktor berkontribusi 5 % yang berarti disediakan waktu 20 jam (dari seluruh jatah proses pemeranan 400 jam dikalikan 5 %) digunakan untuk menganalisis karakter (4 jam), rancang wujud tata rias aktor (3 jam), mencoba tata rias ke aktor (3 jam), dan

mengaplikasikan tata rias ke aktor (5) dan aktor dapat mengekspresikan dengan baik tata rias yang diwujudkan di wajah aktor (5 jam).

Waktu proses penciptaan pemeranan untuk teater berbanding lurus dengan capaian kualitas keaktoran yang direpresentasikan dalam diri aktor. Oleh karenanya, jika waktu yang disediakan tidak digunakan untuk analisis, persiapan proses, hingga aktor dapat mengekspresikan sesuai tuntutan karakter pada teks drama maka hasilnya juga berkurang kualitas ekspresi dan cara kreatifnya. Jika aspek perancangan hingga tersedia dan digunakan aktor sebanyak 4 % dari total waktu proses penciptaan 400 jam atau 100 hari X 4 jam per hari, atau 16 jam, maka waktu untuk menganalisis kebutuhan properti (2 jam), mendesain (2 jam), membuat (4 jam), dicoba menggunakan properti (1 jam), dan properti digunakan untuk menopang ekspresikan aktor (7 jam). Hal ihwal penggunaan jatah waktu proses penciptaan pemeranan dan porsi elemen-elemen aktor untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar tercapai target kualitas penciptaan pemeranan dengan kualitas tinggi, kreatif, memikat, dan berdaya pikat (*greget*) bagi apresian pemeranan dan karya teater secara utuh.

Tahap purwarupa dalam proses penciptaan pemeranan, sebagai wujud awal karya pemeranan sesudah diproses oleh aktor perlu didampingi sutradara, atau supervisor. Purwarupa karya pemeranan sebagai hasil dari tahap embrio (penulisan naskah, analisis struktur tekstur dari teori rancangan produksi teater bersumber teks drama (George R. Kernodle, 1967), dan merancang elemen, dan kelengkapan aktor dari teori elemen teater (Tadeusz Kowzan, 1968) dengan rancangan proses penciptaan beserta target dan total waktu yang dibutuhkan hingga menjadi karya pemeranan yang berkualitas tinggi. Purwarupa karya pemeranan merupakan hasil kerja, dan proses keaktoran yang harus

dicatat sebagai buku proses (*log book*), dan dijadikan bahan evaluasi hingga aktor sampai pada tahap wujud karya purwarupa pemeranan. Dokumentasi proses, baik visual maupun audiovisual sejak dari awal memilih teks drama hingga wujud purwa karya pemerannya. Selama proses penciptaan pemeranan yang berperan dan mendampingi adalah sutradara, atau supervisor (konsultan). Saran dan arahan dari sutradara maupun supervisor pada proses penciptaan pemeranan bertujuan memotivasi aktor agar mengikuti tahapan proses kreatifnya, agar pemikiran, fisik, psikologis, dan sosiologis aktor semakin menguat daya kreatif personalnya. Karya purwa pemeranan juga sudah dapat didokumentasikan dalam bentuk media fotografi, rekaman audio, atau rekaman audiovisual yang bersifat dokumenter dan seolah mewakili mata penonton yang melihat, mendengar, dan mengapresiasi karya sesaat di panggung atau arena pementasan, bukan sebagaimana lainnya membuat film beserta teknik tata kamera, tata cahaya, tata suara, dan konsekuensi editingnya yang sinematografis.

Karya penciptaan pemeranan, sesudah diberikan penilaian oleh kritikus teater, maka capaian estetika, nilai dan kualitas karya pemeranan tersebut sudah memiliki legitimasi yang kuat untuk disajikan ke publik yang lebih luas. Karya penciptaan seni peran yang secara bertahap diriset, diproses, digagas berdasarkan teks drama, dianalisis struktur-tekstur, diuraikan elemen keaktoran, dilakukan berbagai stimulan pada tubuh, dan di luar tubuh aktor, sehingga dapat menghadirkan karya keaktoran yang berestetika luar biasa, dan bermutu tinggi. Jalur dan jalan menuju penciptaan pemeranan bersumber naskah drama dengan teori dan metode, serta proses maupun target kerja kreatif dalam kurun waktu tertentu, hingga menjadi purwarupa karya pemeranan yang berkualitas. Legitimasi dari respons (para) kritikus teater

yang independen dan objektif serta berpengalaman diperlukan agar publik, dan masyarakat apresian teater, khususnya seni peran mendapatkan karya akting bermutu tinggi, dan sudah teruji, serta unggul estetika keaktoran.

Keunggulan kualitas estetika keaktoran dapat dievaluasi dari proses yang dijalani seorang aktor. Sejak membaca teks drama dengan analisis struktur, analisis tekstur, perwujudan hingga menjadi karya pementasan teater dengan aktor sebagai pusat dan media ekspresi utama. Oleh sebab itu, aktor untuk menjadi tahapan kreatif, dan tidak artifisial dalam menghadirkan karakter maka dapat ditinjau dengan teori proses penciptaan seni. Kreativitas yang dicapai selama proses penciptaan keaktoran juga dilakukan secara bertahap dari proses pembacaan naskah drama hingga memerankan tokoh tertentu di atas pentas diperlukan empat tahapan: *preparation* (persiapan), *incubation* (pengeraman), *ilumination* (ilham, inspirasi), dan *verification*, tahap pembuktian atau pengujian (Wallas, 2015).

Tahap persiapan (*preparation*) dalam proses riset penciptaan keaktoran saat memilih dan menganalisis struktur teks drama. Aktor memilih, membaca, menganalisis alur, tema, dan karakter yang ada dalam teks drama. Pada tahap *incubation* (pengeraman) dilakukan aktor ketika mewujudkan bentuk struktur drama menjadi tekstur sehingga aktor mulai melakukan eksplorasi dialog (olah vokal, nada, warna suara, ekspresi), juga memahami suasana (mood) serta spektakel yang mendukungnya. Tahap *ilumination* dalam proses riset keaktoran adalah memperkaya idiom, bahasa tubuh, respons pada ruang dan waktu serta interaksi dengan lawan main sehingga menghadirkan kreativitas pada diri aktor yang memikat, memukau, dan memesona apresian. Tahap akhir, verifikasi atau penilaian yaitu saat hasil kerja kreatif aktor

yang sudah siap diuji, dinilai, dan diapresiasi dengan seluruh kemampuan dan hasil karyanya sebagai aktor yang mumpuni, menarik hati, menghadirkan keindahan seni peran yang terpancar di atas panggung. Jika penampilan aktor saat verifikasi hampir tanpa cacat maka sang aktor layak menyandang gelar aktor, bukan pemeran, atau pemain drama. Aktor adalah seseorang yang mampu menghadirkan dan mengekspresikan tokoh pada teks drama secara memukau dan kreatif sehingga menghadirkan pertunjukan teater yang penuh daya pikat dan membuai penonton.

Hasil karya riset seni peran sehingga menghadirkan karya berkualitas tinggi dapat diapresiasi dan dikritik dengan minimum komentar kekurangan. Kritikus berkompeten, dan berpengalaman serta objektif dapat disertakan dalam evaluasi purwa karya pemeranan. Evaluasi dapat bersifat monologis (searah) atau dua arah (dialogis) untuk menilai, memaparkan, dan menunjukkan kekuatan, kelemahan, dan wawasan kebaruan atau wacana wujud karya pemeranan tersebut. Kritikus perlu menjelaskan bahwa yang dikritik hanya karya keaktoran saja, tata panggung, tata musik, tata cahaya, dan efek suara tidak disertakan dalam wacana dan padangan kritikus. Tujuan penilaian oleh kritikus untuk memaksimalkan lagi kualitas purwa karya pemeranan agar lebih baik, lebih menarik, lebih berestetika. Tugas kritikus teater adalah menilai kebaikan dan keburukan, kekurangan karya teater, tetapi juga kelebihan karya dengan menggunakan data, logika dan argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan (Sahid, 2010:194). Jadi fungsi kritikus teater, dalam hal khusus karya pemeranan yang dicermati dan mereview karya penciptaan pemeranan dengan tujuan menjadikan karya keaktoran dengan mengelaborasi kekuatan dan kekurangannya.

Hasil riset penciptaan keaktoran terus akan meningkat kualitas output-nya, sehingga berjalan paralel antara kualitas riset dengan kualitas karya di panggung. Keaktoran di ranah akademik dengan riset sebagai tumpuan dasarnya juga menghasilkan publikasi ilmiah yang berkualitas dan dapat dipublikasi ke jurnal ilmiah nasional maupun internasional. Sikap dan tradisi ilmiah merupakan aktivitas yang terus menerus harus dikembangkan dan dikritisi hingga terus berkembang metode hingga pembaharuan teori penciptaan teater, khususnya seni peran, penyutradaraan, atau keartistikan.

Simpulan

Penciptaan pemeranan teater bersumber teks drama dan basis riset memerlukan prosedur ilmiah, sistematis, logis, dan menggunakan data atau rujukan yang diperlukan. Pada latar belakang penciptaan perlu ditegaskan kualitas karya teks drama dan prestasi pencipta karya drama, baik tingkat daerah, nasional, atau internasional, atau konsistensinya berkarya sudah teruji dan dimasukkan dalam sejarah drama atau teater Indonesia atau dunia. Kemudian, alasan dan dasar penciptaan pemeranan perlu dipaparkan dengan merunut dan merujuk kajian pustaka atau karya cipta pemeranan sebelumnya sehingga dapat memperkuat orisinalitas karya dan kemungkinan kebaruan (*novelty*) dalam wujud karya pemeranan yang dikreasinya. Selain itu, teori rancangan produksi teater dengan analisis struktur dan tekstur diperlukan untuk menetapkan alur, karakter tokoh dengan data dari teks drama, maupun rancangan berbagai aspek teater yang didengar (dialog), aspek pentas drama yang dilihat (spektakel), dan hal suasana dramatik yang dirasa, diraba (*mood*). Rancangan penciptaan pemeranan perlu diurai elemen pada diri aktor sehingga dari ekspresi mimik

sampai penggunaan properti yang dipakai aktor dibuat kebutuhan waktu proses dari analisis teks drama hingga dapat dirancang, menentukan estimasi waktu proses yang didampingi sutradara atau supervisor, dan target yang harus dicapai oleh pemeran sehingga dapat menghasilkan karya purwa pentas keaktoran yang siap dinilai aspek aktingnya oleh kritikus teater. Harapan dari hasil telaah pustaka dan pengalaman empiris untuk mengaplikasikan teori produksi teater, khususnya proses seni akting, dan memahami elemen aktor dalam karya teater dapat diterapkan sehingga antara karya pemeranan dan kualitas penulisan ilmiah dapat bersinergi dan memperkuat pengembangan ilmu teater atau teaterologi di masa sekarang dan waktu yang akan datang dengan meriset teori keaktoran dan penciptaan aktor sebagai bagian utama karya teater bersumber teks drama.

Riset penciptaan keaktoran bersumber teks drama dan berbasis riset memang perlu pembenahan teori dan metode sehingga lebih terukur dan ilmiah. Model riset keaktoran untuk penciptaan merupakan upaya memberi ruang kreatif pada aktor, sekaligus membuat parameter yang jelas sehingga antara riset dengan proses penciptaan dapat disetarakan sebagai riset terapan yang tetap menghasilkan karya kreatif, bukan karya kreatif dengan tahapan hingga laporan riset yang seolah dibuat secara subjektif. Model riset penciptaan teater bersumber teks drama dapat dikembangkan untuk riset penciptaan artistik (tata busana, tata rias, tata cahaya, dan tata panggung) hingga penyutradaraan di masa mendatang.

Daftar Pustaka

Abudl Rozak Zaidan, Anita K Rustapa, H. (2004). *Kamus Istilah Sastra*. Balai Pustaka.

Amborowati, G. M. (2019). *Pemeranan Tokoh Ratu Mahrit dalam Naskah*

- Raja Mati Karya Eugene Ionesco Terjemahan Ikranegara. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Film*, 16(1 (Performace Art dalam Ruang Urban)). www.journal.isi.ac.id/tonil
- Ani Tri Sayuti. (2019). *Pemeranan Tokoh Ma'e dalam Naskah Mega-mega Karya Arifin C. Noor dengan Metode Stanislavsky*. *Creativity And Research Theater Journal*, 1(1), 1–12. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CAR TJ>
- Aston, E. & G. S. (1991). *Theatre As Sign System: A Semiotic Text and Performance*. Routledge.
- Ateng Winarno. (2005). *Wayang Kabuki dengan Lakon Mahchbet*. In E. Haryono (Ed.), *Menonton Bengkel Teater Rendra* (pp. 512–515). Kepel Press.
- Bening, M. B. (2017). *Penciptaan Tokoh Sedang dalam Naskah Terdampar (Na Pelnym Morzu) Karya Slawimir Morzek Terjemahan A. Kasim Ahmad*. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Film*, 14(1), 55–64. <http://jpurnal.isi.ac.id/tonil>
- Darmin, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Pustaka Setia.
- Desiyanto, Zulkifli, N. S. (2018). *Pemeranan Tokoh Anggun dalam Naskah Anggun nan Tongga karya Edy Suisno dengan Pendekatan Akting Randai*. *Laga-Laga: Jurnal Seni Pertunjukan*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.26887/lg.v4i1.446>
- Dewojati, C. (2010). *Drama: Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Gadjah Mada University.
- Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. A Touchstone Book.
- Esslin, M. (1991). *The Field of Drama*. Methuen.
- Euis Soliha. (2011). *Keterkaitan Teori dan Riset Empiris: Suatu Pendektan*

- Theory-Setting-Testable Hypothesis Model. *Performance*, 14(2). <http://jp.feb.unsoed.ac.id>
- Fatika, S. K. (2019). Pemeranan Tokoh Sybil Adaptasi Tokoh Jerry dalam *The Zoo Story* Karya Edward Elbee [Institut Seni Indonesia Surakarta]. <http://repository.isi-ska.ac.id/3733/1/Safina>
- George R. Kernodle. (1967). *Invitation to the Theater*. Harcourt, Brace & World Inc.
- Jerry L Grawford, Catherine Hurst, & M. L. (2010). *Acting in Person and in Style*. Maveland Press, Inc.
- Juniarto, D. E. (2018). Pemeranan Tokoh Scapin dalam naskah Akal Bulus Scapin Karya Moliere Terjemahan Asrul Sani. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Film*, 15(2 Absurditas dalam Panggung Teater). www.journal.isi.ac.id/tonil
- Keir Elam. (1991). *The Semiotic of Theater and Drama*. Routledge.
- Lestari, S. E. (2019). Pemeranan Tokoh Nora dalam Naskah *Rumah Boneka* Karya Terjemahan Amir Sutaarga (Naskah Asli *A Doll's House* Karya Henrik Ibsen). *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Film*, 16(1 (Performance Arts dalam Ruang Urban)). www.journal.isi.ac.id/tonil
- Moh Zamili. (2016). Memosisikan Teori dan Konsep Dasar dalam Riset Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(1), 96–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/jpii.v1i1.40>
- Mukh. Doyin. (2001). Masalah Keaktoran dalam Teater Modern (The Problem of Being an Actor in Modern Theater). *Harmonia: Jurnal Pengkajian Dan Pemikiran Seni*, 2(3), 21–28. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v2i3.585>
- Nahid, N., Susantina, S., Purwanto, L., & Septiawan, N. (2017). Penciptaan Drama Radio *“Ratu Adil: Prahara Tegalrejo”* Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.85>
- Pramono, H. (2014). Pemeranan Tokoh Lelaki Tua dalam Kursi-kursi. *Saraswati Jurnal Mahasiswa Seni Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. garuda.ristekdikti.go.id/document/detail/176940
- Rangga Dwi Apriadinnur. (2018). Pemeranan Tokoh Aku dalam Naskah *My Friend Has Come* Karya Toshio Suzue. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Film*, 15(1), 12–21. <http://journal.isi.ac.id/tonil>
- Rika. (2019). Pemeranan Tokoh Sinan dalam Naskah *Perempuan Salah Langkah* Karya Wisran Hadi. *Creativity And Research Theater Journal* *Journal Research*, 1(1), 14–22. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CAR TJ>
- Sahid, N. (2010). Eksistensi Kritik Teater di Media Massa Cetak: Sebuah Tinjauan Kritis. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 6(2). <http://journal.isi-surakarta.ac.id/dewaruci>
- Sahid, N. (2019). *Semiotika untuk Teater, Tari, Film dan Wayang Purwa*. Pustaka Pelajar.
- Seramasara, I. G. N. (2019). Wayang Sebagai Media Komunikasi Simbolik Perilaku Manusia Dalam Praktek Budaya Dan Agama Di Bali. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34(1, Februari), 80–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.640>

- Sri Soeprapto. (2007). Metode Ilmiah. In Filsafat Ilmu Sebagai Pengembangan Ilmu Pengetahuan (p. 128). Liberty.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Penelitian Pertunjukan. *Harmonia: Jurnal Pengkajian Dan Pemikiran Seni*, 11(2).
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i2.2210>
- Sudirga, I. K. (2017). Pesantian is the Source of Research Inspiration and Creativity. *Mudra*, 32(1), 9–20.
- Sugita, I. W., & Tilem Pastika, I. G. (2021). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong Pada Era Digital. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 342–349.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1492>
- Tadeusz Kowzans. (1968). The Sign in the Theater : an Introduction To the Semiology of the Art of the Spectacle. *Diogenes*, 16(61), 52–80.
<http://doi.org/10.1177/039219216801606104>
- Tatang Rusmana. (2018). Rekontruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater Ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 33(1, Ferbuari), 114–127.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.314>
- Wallas, G. (2015). *The Art of Thoughts (Revisi)*. Solis Press.