

DRAMATURGI TEATER REALISME SIASAT DRAMATIK DAN ARTISTIK MENCIPTA ILUSI REALITAS

Wahyu Novianto

Program Studi Seni Teater
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: mr.wahyunov@gmail.com

ABSTRACT

This research reveals the theatrical dramaturgy of realism and its staging strategies. As a dramaturgy study, history, theory, and theatrical conventions of realism are also revealed, from the beginning and development in the West to Indonesia. Furthermore, how a realism theater is created. What are the dramatic and artistic tactics carried out by the director to bring the illusion of reality on the stage. This research is a literature review that makes books or other sources of literature the object of research.

The results of the study explain that the history of the emergence of the theater of realism in the West is a rejection of the classical theater style that presents gods, fairies, and other mythological creatures. Theatrical realism conventions are themes around social life and psychology; the characters have sociological, psychological, and physiological dimensions; linear plot; settings are made static; absence of symbols; the fourth wall; and catharsis. The dramatic and artistic tactics carried out by the director are based on chaos, a personal experience experienced by the director.

Key words: *dramatic tactics, artistic tactics, realism, and the illusion of reality*

PENDAHULUAN

Perkembangan seni (baca: teater) tidak pernah lepas dari suatu ‘pemberontakan’. Sejarah mencatat bahwa sejak teater Yunani klasik sekitar 500 SM sampai era postmodern, perkembangan teater tidak pernah lepas dari pemberontakan estetis. Dikala dewa-dewa, peri, malaikat, setan, pahlawan-pahlawan yang tak terkalahkan, dan binatang mitologis lainnya tampil di atas panggung selama ratusan tahun (500 SM - Abad XIX), manusia dengan segala problematikannya hampir tidak pernah mendapat tempat. Baru sekitar awal abad XX, seiring dengan munculnya paham realisme di Barat sebagai imbas dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti ditemukannya teori evolusi oleh Charles Darwin yang menyerang agama dan eksistensi

Tuhan, dan paham positivisme oleh Auguste Comte yang menjadikan manusia beranggapan bahwa tidak ada yang benar-benar nyata atau real, kecuali jika dilakukan dengan pengamatan yang teliti, serta kebangkitan kaum burjuasi Eropa yang telah menggeser peran Aristokrat. Maka, dewa-dewa, peri, malaikat, dan binatang mitologis lainnya berada di luar dunia real, sedang pangeran dan para putri sudah tersisih dari kehidupan. Akibatnya, mereka pun tersisih dari panggung.

Sejak saat itu muncullah tokoh-tokoh seperti Nyonya Alving dalam naskah *Hantu-Hantu* dan Dr. Stockman dalam *Musuh Masyarakat* karya Hendrik Ibsen, mereka adalah individu-individu yang hadir di atas pentas mewakili dirinya sendiri. Mereka

adalah manusia darah daging yang dapat kita temukan dalam kehidupan kita sehari-hari (Saini, 1986: 40). Tokoh-tokoh yang dihadirkan membawa persoalan hidup sehari-hari seperti kemiskinan, pemberontakan, cinta, dan persoalan kemanusiaan lainnya. Saat tokoh itu tidak dapat mengalahkan lawannya dan menyadari keterbatasannya dengan tabah maka lahirlah suatu drama tragedy, sedangkan jika tokoh tersebut dapat menaklukkan lawannya dan menyadari keterbatasannya dengan tertawa maka lahirlah suatu drama komedi.

Drama realisme mencoba menyakinkan kepada penonton bahwa peristiwa yang dihadirkan di atas pentas adalah seolah-olah nyata. Drama realisme hendak 'menipu' mata penonton bahwa realitas di atas pentas adalah realitas kehidupan sehari-hari. Maka aspek laku dan visual yang ditampilkan di atas pentas harus dihadirkan seperti apa adanya dalam kenyataan keseharian. Akting haruslah wajar, jujur, tidak dibuat-buat, tanpa ditambah dan dikurangi. Tugas aktor tidak hanya sekedar menggambarkan kehidupan lahiriah suatu tokoh, namun ia juga harus mencocokkan sifat-sifat manusiawinya dengan kehidupan tokoh, dan menuangkan ke dalam seluruh sukmanya. Tujuan pokok seni ini adalah menciptakan kehidupan batin sukma manusia, dan mengutarakannya dalam bentuk artistik (Stanilavsky, 1980: 25).

Penonton dihadapkan pada peristiwa di panggung yang memiliki ruang dan waktunya sendiri. Penonton yang berhasil terpikat oleh laku dramatik pertunjukan, maka batinnya akan masuk pada ruang dan waktu peristiwa di panggung, dan seolah terlibat pada pergulatan emosi yang dihadapi oleh para tokoh-tokohnya. Secara tidak sadar penonton akan mengidentifikasikan dirinya dengan salah satu tokoh yang hadir di panggung. Setiap laku, pikiran, dan emosi yang dirasakan oleh tokoh dirasakan juga oleh penonton, terjadi aliran emosi antara seorang aktor dengan penonton. Penonton merasakan apa yang diperankan

oleh sang aktor. Kondisi inilah yang disebut sebagai empati yaitu, suatu kondisi yang menggambarkan bahwa apa yang dilakukan, dipikirkan, dan dirasakan oleh tokoh, dilakukan, dipikirkan, dan dirasakan juga oleh penonton di dalam angannya (Saptaria, 2006: 86).

Dalam realisme segala daya dan upaya dilakukan untuk menciptakan empati, dari mulai setting yang dibuat sama persis dengan kenyataan sehari-hari, kostum, tata rias, dan lakuan aksi aktor yang dibuat secara real, semua dilakukan untuk mencapai ilusi realitas bahwa realitas yang tersaji di panggung seolah-olah adalah realitas yang sebenarnya. Penonton seakan melihat dirinya di atas panggung, saat tokoh utama di panggung mengalami masalah hingga terpuruk, maka penonton pun seolah merasakan hal yang sama. Begitu pun juga sebaliknya, saat tokoh utama mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan keluar sebagai pemenang, penonton juga merasakan kebahagiaan yang luar biasa. Apa yang dirasakan oleh penonton inilah yang disebut sebagai *katarsis* (penyucian jiwa), yaitu merasakan suatu efek emosional yang dahsyat, seperti seakan terlahir kembali setelah keluar dari suatu persoalan atau beban yang menghimpit.

Empati dan *katarsis* adalah dua kata yang tidak dapat dipisahkan dalam gaya realisme. Berbagai siasat dramatik dan artistik dilakukan untuk menciptakan empati penonton, empati itulah yang kemudian menghantarkan penonton mencapai *katarsis*. Tanpa empati yang dirasakan oleh penonton maka tujuan gaya realisme yang hendak membuat penonton *katarsis* itu pun tidak akan pernah tercapai. Keberhasilan pertunjukan realisme ditentukan oleh keberhasilannya membuat penonton mencapai *katarsis*. Oleh karena itu, perlu diketahui dan dipelajari bagaimana siasat-siasat dramatik dan artistik itu harus dilakukan untuk menciptakan empati.

Selama ini berbagai kajian tentang realisme selalu berada pada ranah filsafat, berbicara tentang obyektivistik, rasionalistik,

dan universalisme (Hidayat, 2012:26-27). Pada akhirnya berbagai siasat dramatik dan artistik pun diciptakan berdasarkan pada sesuatu yang obyektif, rasional, dan universal, sayangnya penjelasan secara teknis untuk mencapai sesuatu yang obyektif, rasional, dan universal sehingga mampu mengikat emosi penonton itu jarang ditemukan. Maka dalam tulisan ini hendak mengkaji bagaimana realisme yang awalnya adalah gerakan kebudayaan pasca Abad Kegelapan di Eropa kemudian menjadi salah satu gaya teater, selanjutnya bagaimana siasat-siasat dramatik dan artistik dalam gaya realisme tersebut dilakukan untuk menciptakan empati berdasarkan pada nilai-nilai obyektivitas, positifistik, dan universalisme.

PEMBAHASAN

A. Menghidupkan Subyek Pencipta

Setiap penciptaan karya seni seyogyanya berangkat dari pengalaman individual yang dialami oleh penciptanya sendiri. Suatu pengalaman baik yang didapatkan saat mengapresiasi karya seni atau pengalaman batin (rasa) yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, pengalaman yang begitu melekat bahkan mengusik hidupnya. Baik pengalaman yang hadir sewaktu masih kecil, namun masih jelas terasakan, ataupun pengalaman yang hadir saat remaja, bahkan pengalaman yang datang secara tiba-tiba namun memiliki daya pikat yang luar biasa. Pengalaman itu begitu mengganggu dan menggelisahkan hidupnya, bahkan terkadang membuat jiwa seorang seniman merasa terhimpit. Seniman besar biasanya hanya mengolah salah satu pengalaman hidupnya yang traumatis. Dalam keadaan biasa, pengalaman itu mungkin kurang terasa karena terpendam dalam ke-tak-sadaran. Namun ada saat di mana seorang seniman tiba-tiba 'berani' menghadapi itu dan seolah-olah mengalami pencerahan akan hidupnya sendiri. Itulah pengalaman pribadi yang patas diperhitungkan sebagai sumber penciptaan seni

(Sunardi, 2012: 64).

Besar kecilnya pengalaman yang dirasakan oleh seorang seniman akan terlihat di karya yang diciptakannya. Semakin kuat dan mendalam pengalaman itu dirasakan, maka semakin kuat dan mendalam pula gelombang emosi atau rasa yang dipancarkan oleh karya itu, begitu pun juga sebaliknya. Saat karya itu tersaji di depan publik, penonton dapat menangkap gejolak jiwa yang dirasakan oleh sang penciptanya. Penciptaan karya seni tanpa didasari atas gejolak jiwa dari sang penciptanya, maka karya seni akan terlihat kosong, kering, tidak memiliki 'daya gugah', dan 'daya ganggu'. Jika hal demikian yang terjadi maka sesungguhnya karya seni (teater) tidak harus ada atau tercipta. Sebagaimana Putu Wijaya pernah berujar bahwa teater tidak hanya sekedar gerak dan *congor*, tetapi dia harus bisa melecetkan hati dan otak.

Oleh karena itu, sebuah karya pertunjukan teater seyogyanya harus berangkat dari pengalaman personal yang begitu menggelisahkan dan mengganggu untuk dipecahkan. Seorang seniman akan terus tetap berada pada persoalan yang mengganggu hidupnya itu, tidak akan berpindah-pindah pada persoalan lain sebelum persoalan yang mengganggu hidupnya itu terselesaikan. Melalui karya yang diciptakannya itulah seniman mencari jawabnya. Bisa jadi dari karya-karya yang diciptakan, seniman tetap tidak menemukan jawaban atas persoalan itu, atau mungkin menemukan persoalan baru dari persoalan yang telah ada sebelumnya. Semakin mendalam seniman menyelami persoalan itu semakin dibuatnya gelisah. Seniman justru harus terus berada dalam kondisi yang gelisah itu, 'kacau', ricuh, kritis, gawat, mencari-cari, mencoba-coba untuk menemukan jawaban atas persoalan yang terus menggelisahnya itu.

Kondisi seperti itu oleh Deleuze disebutkan sebagai suatu keadaan *chaos*, yaitu suatu pengalaman yang tidak berbentuk, tidak terdefiniskan, tidak terukur. Kita berhadapan

dengan kekosongan dan ketidakberdayaan. Kita seperti mengalami disorientasi dalam keadaan energi tinggi-suatu *greget* yang tanpa bentuk (Yangni, 2012: 59). Bagi seniman kondisi seperti itu tidak boleh hanya lewat begitu saja dan hanya menjadi pengalaman batin semata. Pengalaman itu harus dihadapi kemudian dikelola untuk dapat menggerakkan daya-daya cipta dan kreasinya, menghancurkannya nilai-nilai yang sudah usang dan memulainya dengan yang baru atau berbeda.

Pada kondisi seperti ini orang biasanya akan dengan cepat memutuskan pengalaman itu dan cepat-cepat mengembalikannya pada rasio untuk menjelaskan terhadap pelbagai pengalaman yang tidak terjelaskan itu. Dengan rasio sebuah pengalaman batin yang traumatis akan terasa biasa saja dan mengambil hikmah dari setiap pengalaman itu. Pengalaman gempa bumi misalnya, akan dengan cepat dapat dirasionalkan menjadi “itu kuasa Tuhan” dan sebagainya. Namun Deleuze justru menganjurkan untuk terus berjelajah dengan pengalaman *chaos* itu memasukinya lebih dalam lagi, karena disitu akan ditemukan suatu pengalaman yang paling personal. Bagi seniman pengalaman personal itulah yang telah membentuk sikap kreatif, sehingga mempengaruhi dirinya dalam melihat dan menanggapi persoalan yang dihadapi. Dan karya seni yang diciptakan adalah wujud dari sikap kreatif itu.

Pengalaman *chaos* adalah pengalaman yang sangat pribadi, dan hanya dia yang merasakannya. Meskipun persoalan yang digelisahkan sama dengan seniman lain, namun pengalaman batin yang dirasakannya pasti berbeda. Maka sudah pasti karya yang dihasilkannya pun juga berbeda. Pengalaman *chaos* itu sekan menarik kita untuk “menjadi yang lain”, perasaan terasing dengan diri sendiri karena terserap oleh “yang lain” yang sekan lebih besar. Seperti Sardono yang terserap oleh tanah dalam karyanya *Meta Ekologi*, teater Garasi yang terserap oleh kehidupan manusia urban dalam karya *Je-ja-lan*, Garin Nugroho

yang terserap oleh ekstrimitas kekerasan di Indonesia saat darah dan kematian menjadi hal yang biasa dalam karyanya *Opera Jawa*, dan lain sebagainya. “Menjadi”, dalam konteks ini berarti melebur (Yagni, 2012: 60). Sardono yang ‘menjadi tanah’, Garasi yang ‘menjadi industri’, Garin yang ‘menjadi senjata’, dan lain sebagainya.

Setiap seniman pasti pernah merasakan suatu kondisi yang tidak terjelaskan (*chaos*), namun kebanyakan seniman juga tidak menyadari kondisi *chaos* yang pernah dialaminya itu. Sehingga saat berkarya mereka justru keluar dari dirinya dan mencari-cari sesuatu yang sebetulnya bukan miliknya. Dalam kondisi seperti ini karya yang tercipta tampak tidak jujur dan palsu. Sutradara menampilkan sesuatu yang sebetulnya tidak benar-benar diketahui dan dirasakannya, akibatnya panggung hanya dipenuhi dengan kepalsuan ekspresi. Banyak sutradara yang hanya mengisi panggung berdasarkan kebutuhan bentuk semata, tanpa didasari atas rasa yang mendalam. Padahal apapun karya seni yang tercipta, esensinya adalah ungkapan perasaan (ekspresi rasa). Seni diciptakan melalui penghayatan akan rasa, yang kemudian dinyatakan dengan kosa bentuk, rupa, suara atau gerak (Marianto, 2006: 52).

B. Mencipta Pertunjukan Teater

Aktivitas mencipta sama halnya dengan aktivitas mengkaji, keduanya harus berawal dari sesuatu yang menggelisahkan kita. Melalui kajian dan penciptaan yang dilakukan, peneliti dan seniman mencoba keluar dari persoalan yang digelisahkannya itu. Bedanya, persoalan dalam penciptaan tidak menuntut jawaban seperti dalam persoalan penelitian. Jawaban atas persoalan yang dihadirkan sutradara diserahkan kepada penonton untuk menjawabnya sendiri. Sutradara hanya menghadirkan *chaos* yang dirasakannya, selebihnya penonton menangkap *chaos* itu melalui peristiwa yang dihidrarkannya. Bisa jadi *chaos* yang ditangkap penonton akan menggelisahkan bagi dirinya bahkan

mengganggu sehingga menjadi *chaos* baru. Bagi penonton yang seorang pengkaji akan menggerakkan dirinya untuk mengkaji obyek itu, sedangkan bagi penonton yang pencipta akan mendorong dirinya untuk mencipta.

Dalam aktivitas mencipta yang menggali dari pengalaman *chaos* dapat dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap pra penciptaan dan proses penciptaan. Pra penciptaan menjadi siasat dramatik yang berupa pertanyaan-pertanyaan kreatif yang harus terlebih dahulu dijawab oleh sutradara sebelum melakukan proses penciptaan. Sedangkan proses penciptaan menjadi siasat artistik berupa tahap-tahap dalam mencipta sebuah karya. Pra penciptaan ini menjadi landasan konseptual seorang sutradara dalam mencipta. Dalam tahap ini menkonseptualisasi *chaos* yang dialami oleh sutradara. Pertanyaan kreatif yang diajukan seperti dalam penggalian berita dalam ilmu jurnalistik yaitu apa, mengapa, siapa, kapan, dimana, dan bagaimana (5W + 1H) (Riantiaro, 2011: 282).

C. Siasat Dramatik

Pertanyaan pertama yang diajukan adalah apa, yaitu persoalan apa yang akan diungkapkan? (Novianto, 2015:82) Untuk menjawab pertanyaan pertama, seniman diharuskan mengungkapkan hal-hal yang berkaitan dengan masa lalunya. Sesuatu yang terjadi sangat kuat dan mendalam berhubungan dengan kehidupan seniman. Bahkan dapat berupa pengalaman yang menimbulkan trauma mendalam, sehingga menyebabkan kondisi menggelisahkan dan sangat mengganggu bagi seniman. Dalam hal ini dapat disebut dengan *chaos* yang dialami oleh seniman. Pengalaman itu menjadi sebuah misteri yang perlu untuk diungkap dan dipecahkan.

Hasil dari persoalan yang akan diungkapkan oleh seniman dapat dirumuskan menjadi sebuah tema. Tema yang telah dibuat itu akan menjadi dasar dari ide karya yang akan diciptakan. Tema harus berkaitan dengan

chaos yang dialami seniman berupa hasil dari pengalaman pribadi. Pengalaman yang terjadi pada setiap orang tentu berbeda, sehingga tema yang dirumuskan akan berbeda pula. Hal itu yang menjadikan sebuah karya memiliki ciri khas sendiri. Tema menjadi jawaban atas pertanyaan pertama.

Tema dapat disebut sebagai gagasan sentral dari persoalan yang akan diungkapkan untuk memberikan arah dan tujuan cerita (Dewojati, 2010:171) Perlu dipahami bahwa saat sutradara memilih naskah orang lain, maka hendak digali terlebih dahulu tema naskah sesuai atau tidak dengan tema yang akan digarap. Tema menurut Kernodle sangat dekat kaitannya antara struktur lakon dan nilai-nilai dramatis (Dewojati, 2010:171), sehingga sutradara harus melihat celah untuk mendalami persoalan yang terjadi.

Pada suatu kasus jika menggunakan naskah orang lain, mungkin saja terdapat perbedaan rumusan tema dengan yang akan digarap. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman batin seseorang berbeda-beda, sehingga sutradara dapat saja merubah beberapa bagian untuk disesuaikan dengan visi dan konsep garap. Pada kasus lain, bisa saja sutradara hanya mengambil tema besar sebuah naskah yang sesuai dengan *chaos* untuk inspirasi membuat naskah baru, sehingga dapat tergalai secara mendalam dramatisasi yang akan dicapai. Tema akan tercapai apabila kesatuan karakter tokoh dan alur dramatik terjalin dengan baik sesuai dengan visi yang dikehendaki.

Pertanyaan kedua adalah mengapa, yaitu mengapa memilih tema seperti yang telah dirumuskan, bukan tema yang lain? (Novianto, 2015:83) Untuk menjawab pertanyaan kedua ini, seniman harus meneliti hubungan antara tema yang telah dirumuskan dan *chaos* yang dialami berelasi atau tidak. Apabila dua hal itu berelasi itu artinya tema yang dirumuskan memiliki dasar dan alasan kuat sebagai bekal menciptakan karya. Sebaliknya, apabila tema dan *chaos* tidak berelasi maka proses pra

penciptaan jangan dilanjutkan, karena tidak sesuai dengan pengalaman yang dialami oleh seniman. Tahap ini merupakan proses dalam penggalian ide karya.

Jawaban pertanyaan pertama dan kedua merupakan visi artistik (ide dan gagasan) yang akan diperjuangkan oleh seniman (Novianto, 2015:83). Visi artistik ini menjadi dasar seorang seniman untuk memilih karya yang akan dihasilkan. Dalam seni teater, misalnya seorang sutradara yang telah memiliki visi dapat kemudian menentukan naskah yang sesuai untuk memperjuangkan temanya. Naskah yang digunakan dapat berupa naskah yang telah ada tetapi sesuai dengan tema sutradara ataupun naskah baru yang dibuat khusus. Ini berlaku juga untuk seorang aktor dalam menyampaikan tema yang sesuai dengan *chaos*. Seorang aktor tetap membutuhkan sutradara, kemudian melakukan kompromi untuk membawakan naskah yang sesuai dan disepakati.

Visi artistik menjadi bagian paling utama untuk dihadirkan. Seniman haruslah menentukan ide dan gagasan terlebih dahulu, kemudian baru menentukan naskah. Hal ini dilakukan dengan alasan, apabila naskah dipilih dahulu kemudian baru menentukan visi seniman, maka pertunjukan akan terasa hambar tanpa *greget*. Pertunjukan yang seperti itu tidak menarik dan tidak akan memunculkan bahkan menyelesaikan kegelisahan yang dihadapi oleh seniman.

Pertanyaan ketiga, setelah menentukan naskah adalah siapa, yaitu tokoh siapa dalam naskah yang akan memperjuangkan visi dari seniman (sutradara)? Sutradara akan mengidentifikasi tokoh dalam naskah untuk mengetahui tokoh siapa yang dapat mewakili suara yang akan diungkapkan. Tokoh itu nantinya akan berjuang dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, sehingga dapat diketahui seberapa besar perjuangan dan hasilnya. Apabila sutradara yang tidak menggunakan naskahnya sendiri, biasanya akan ditemui tokoh yang sedikit berbeda dari

yang diinginkan. Pada kasus ini, sutradara dapat saja merubah sesuai dengan perjuangan yang akan dilakukan demi tercapainya pemecahan masalah.

Demi tercapainya visi yang akan diungkapkan, seorang tokoh harus memiliki dimensi yang akan memunculkan karakter tokoh itu. Menurut Harymawan, ada tiga dimensi yang harus terpenuhi sebagai seorang tokoh sentral dalam pertunjukan realisme, yaitu dimensi fisiologis, sosiologi, dan psikologis (1988:25). Dimensi fisiologis berhubungan ciri-ciri fisik seseorang. Dalam membangun karakter yang akan mewakili perjuangan sutradara, maka secara fisiologis harus memiliki kedekatan dengan tokoh dalam realitas sehari-hari. Dimensi sosiologis merupakan ciri-ciri kehidupan dalam masyarakat yang berhubungan dengan status sosial dan pekerjaan. Dimensi psikologis sangat penting untuk digali karena berhubungan dengan tanda-tanda kejiwaan tokoh.

Pertanyaan selanjutnya adalah kapan dan di mana, yaitu kapan peristiwa terjadi? Dan di mana latar peristiwa terjadi? Pertanyaan kapan berhubungan dengan aspek waktu, sedangkan di mana berhubungan dengan aspek ruang atau tempat (Novianto, 2015:84). Ciri khas realisme yang tidak bisa ditinggalkan adalah kesatuan ruang, waktu, dan peristiwa. Pertanyaan keempat dan kelima menjadi salah satu dasar penting yang harus dijelaskan. Berbeda dengan pertunjukan kontemporer, aspek ruang dan waktu ini menyesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan yang artinya aspek itu tidak terikat sebagaimana dalam pertunjukan realisme.

Pertanyaan terakhir adalah bagaimana, yaitu bagaimana visi yang telah dirumuskan dapat dihadirkan dalam pertunjukan di panggung? Pertanyaan ini berhubungan dengan konsep yang hendak digarap oleh sutradara. Jika visi digambarkan dalam struktur naskah, maka konsep diwujudkan dengan tekstur pertunjukan. Tekstur dapat berupa *mood*, dialog, dan *spectacle* (Dewojati, 2010:174). Pada praktek

perubahan struktur naskah menjadi tekstur pertunjukan ini terjadi sebuah transformasi, yaitu dari sastra (drama), menjadi pertunjukan (teater) di atas panggung (Novianto, 2015:84).

Langkah yang harus dikerjakan setelah menjawab pertanyaan pra penciptaan, kemudian menentukan naskah yang akan digunakan untuk dianalisis strukturnya. Hal ini dilakukan selain untuk memastikan bahwa naskah yang dipilih sesuai dengan visi sutradara, juga untuk membaca seberapa dalam visi dalam naskah dapat digali. Analisis struktur merupakan bagian dari proses membangun panggung, sebelum mentransformasikannya menjadi pertunjukan. Struktur terdiri dari karakter, plot, latar, dan tema. Karakter, latar, dan tema telah dijawab melalui pertanyaan pra penciptaan.

Plot atau alur cerita merupakan pengaturan kejadian-kejadian yang ada di dalam cerita (Kernodle dalam Dewojati, 2010:162). Plot menjadi dasar jalinan cerita sebuah drama dari awal hingga akhir yang terdapat skema yang ditransformasikan menjadi aksi panggung para aktor membawakan tokoh cerita. Plot menurut Aristoteles terdiri dari *protasio*, *epitasio*, *catarsis*, dan *catastrophé* (Waluyo, 2002:8). Adapula pendapat dari Gustav Freytag yang membagi unsur plot lebih lengkap yaitu pelukisan awal cerita, pertikaian awal, titik puncak cerita, penyelesaian, dan keputusan akhir (Waluyo, 2002:8). Plot dari Freytag ini lebih sering digunakan oleh seniman realisme karena memiliki unsur yang lebih detail untuk menjelaskan kejadian-kejadian dalam cerita.

Plot yang menunjukkan drama realis yaitu plot linier. Plot yang menghadirkan cerita runtut, seperti kenyataan dalam keseharian. Alur dimulai dari pengenalan awal cerita, dan berakhir dengan keputusan cerita. Plot dalam drama realis memiliki gambaran ibarat sebuah gunung, di mulai dari lereng menuju puncak, kemudian menuruni lereng kembali. Selain itu, drama realis memiliki rangkaian plot dengan hubungan sebab-akibat yang jelas. Sebab-akibat atau hubungan kausalitas merupakan rangkain

peristiwa yang jelas jalinan awal (sebab) peristiwa terjadi, kemudian hasil (akibat) yang ditimbulkan dari peristiwa itu.

D. Siasat Artistik

Siasat artistik merupakan langkah-langkah perwujudan dari struktur yang telah dibangun, kemudian ditransformasikan menjadi tekstur pertunjukan. Ada tiga konsep dasar penciptaan pertunjukan, yaitu klise, diagram, dan ritme (Novianto, 2015:85).

a. Klise

Klise merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam hidup seseorang yang telah menjadi sebuah pengalaman yang mendalam. Pengalaman-pengalaman dari berbagai peristiwa itu sebenarnya merupakan pengalaman yang biasa dalam realitas masyarakat. Peristiwa itu dapat menjadi sangat mengganggu pikiran sutradara apabila dapat diolah secara dramatik, sehingga hal-hal biasa terjadi dalam masyarakat dapat ditampilkan menjadi sesuatu yang tidak biasa di atas panggung.

Pada tahap ini klise, sutradara dapat mulai menemukan dan mengolah pengalaman batin dengan berlatih olah rasa, di samping latihan ketubuhan dan latihan vokal bagi aktor yang akan berperan. Bagi seorang aktor, olah rasa ini bermanfaat untuk menyiapkan sukma. Menurut Riantiaro, ada enam langkah menuju siap sukma sebagai berikut: 1) Konsentrasi dan fokus; 2) Observasi dan penyerapan (lingkungan, suasana, waktu); 3) Imajinasi (lingkungan-benda-suasana-waktu-peristiwa-kenangan); 4) Penghayatan (bentuk-irama-ritme-tempo-rasa); 5) Improvisasi (pemahaman); 6) Pembangunan karakter peranan (analisis-pengadegan-jalinan-latar belakang-motivasi) (Riantiaro, 2002:108). Jika seorang aktor telah siap secara sukma, maka dengan mudah pengalaman batin yang mengganggu akan muncul. Kemudian aktor dapat menyikapi persoalan itu untuk diolah menjadi karakter khas dari tokoh.

Seorang aktor harus mampu membedakan pendekatan akting representasi dan akting

presentasi. Akting representasi (formalisme) berusaha mengimitasikan dan menggambarkan tingkah laku karakter (Novianto, 2015:66). Kecenderungan akting representasi hanya secara formal tanpa adanya empati dalam setiap pengolahan karakter yang ada. Pendekatan ini memiliki keuntungan apabila seorang aktor dapat bijak menyikapi. Aktor mampu menjadi orang serba bisa, karena ia belajar banyak hal untuk dapat merepresentasikan karakter yang dimainkan.

Akting presentasi (realisme) adalah akting yang berusaha menyuguhkan tingkah laku manusia melalui diri aktor, melalui pengertian terhadap dirinya sendiri, sehingga ia mengerti dengan karakter yang dimainkan (Novianto, 2015:67). Proses aktor mengidentifikasi diri dan aksi yang dimainkan, maka bentuk karakter akan tercipta melalui proses itu. Karakter yang tercipta dari hasil proses itu akan mengarahkan keluwesan untuk menyesuaikan karakter tokoh dalam naskah. Proses ini hendaknya dilakukan secara berkala, sehingga dapat tercipta karakter tokoh yang sesuai dengan pengalaman diri.

Pendekatan ini mengutamakan identifikasi antara jiwa aktor dan jiwa tokoh, sambil memberi kesempatan untuk perkembangan tingkah laku dengan memperhatikan situasi-situasi menggunakan nalurinya untuk memainkan peran dan memilih aksi-aksi yang jujur dengan mempertahankan ekspresi spontan saat bertindak (Novianto, 2015:68).

Pendekatan akting presentasi ini dikembangkan oleh sutradara dan aktor Rusia, Constantin Stanislavski. Sebenarnya dalam diri manusia telah ada sifat alami (alamiah) tentang sebuah sistem kemampuan untuk berkreasi. Tetapi anehnya, ketika menapak di panggung, seseorang kehilangan anugerah alamiahnya. Seseorang seolah tidak berakting kreatif, justru menampilkan perilaku yang terpiuh-piuh, serba

repot, ngotot, tidak wajar, dan penuh pretensi (Stanislavski, 2008:358). Pada kenyataannya sebuah prinsip dalam kreativitas terbentuk dari kehidupan jiwa manusia, kehidupan jiwa aktor dan perannya, perasaan gabungan, dan penciptaan tak sadarnya.

Apabila aktor tidak melakukan kejujuran, maka segala yang dapat seorang aktor 'pamerkan' di panggung merupakan artifisial dan dibuat-buat yang tidak bersumber dari pengalaman nyata. Akting presentasi diharapkan menjadi akting yang dekat dengan penonton karena memberikan kesan-kesan terhadap emosi yang membekas seumur hidup pada penonton. Intinya bahwa seorang aktor haruslah beraksi dengan jujur sesuai dengan pengalaman yang telah terjadi dalam setiap proses latihan, agar tercipta aksi yang realis.

Tahap setelah latihan olah rasa (sukma), aktor harus memulai untuk melatih tubuhnya. Tujuan dari latihan olah tubuh ini tidak lain untuk menguasai karakter yang akan diperankan. Dalam akting realis, aksi yang dimunculkan memang sekedar akting keseharian, tetapi tetap perlu latihan. Proses berteater merupakan sebuah sistem yang perlu dilakukan terus-menerus sesuai jalan rangkaiannya. Aktor tidak dapat semata-mata melakukan aksi keseharian secara bebas, tetapi harus dipahami sebab-akibat dari aksi yang dilakukan. Hal ini berkaitan dengan karakter yang dihasilkan dari pemahaman terhadap aksi-aksi saat latihan.

Kalian tidak bisa menjejalkannya sebagai satu bongkahan sekaligus ke dalam diri kalian, kalian bisa menyerapnya, memasukkannya ke dalam aliran darah, sampai dia menjadi watak kedua, menjadi bagian yang begitu organik dalam diri kalian, sehingga kalian sebagai aktor ditransformasikan olehnya di panggung dan untuk sepanjang waktu (Stanislavski, 2008:361).

Seiring kali terjadi dalam sebuah kasus,

seorang aktor memiliki bakat alamiah soal gestur dan aksi, tetapi terlalu nyinyir di atas panggung. Artinya, seorang aktor belum mampu membebaskan diri dari aksi panggung dalam naskah atau penciptaan sebelumnya, sehingga aksi panggung yang seharusnya menampilkan inovasi dan kreativitas harus tertutupi dengan gestur yang berlebihan dan tidak penting. Persoalan gestur berkaitan erat dengan motivasi yang dibangun oleh aktor. Motivasi di sini sama halnya menjelaskan hukum sebab-akibat dalam drama realisme, harus jelas, sehingga gestur yang dihasilkan bukan sebagai 'pameran' semata, melainkan bermakna.

Pada tahap pemahaman terkait dengan gestur, aktor harus siap raga dalam menggali dan mengolah tubuhnya. Dalam sebuah kasus, kadang kala ada aktor yang belum menghafal dialog dan belum memahami karakternya. Kasus itu menjadi penghambat aksi-aksi realis yang dihasilkan oleh tubuhnya. Tubuh aktor akan terlihat kaku, tidak wajar, dan terkesan dibuat-buat. Maka dari itu, dalam proses latihan adalah satu waktu yang penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pementasan.

Saat aktor telah siap raga dan sukma, maka artinya ia telah siap untuk masuk ke tahap berikutnya. Tahap selanjutnya merupakan tahap dalam mengenali karakter yang diperankan dalam naskah. Kesiapan raga dan sukma menjadi modal utama dalam mendalami karakter itu. Perlu diingat bahwa setiap karakter dalam naskah manapun, memiliki ciri khas penekanan yang berbeda-beda. Hal ini mengharuskan seorang aktor yang dibimbing oleh sutradara untuk mendalami karakter dengan keseluruhan rangkaian naskah, dari mulai karakter tokoh yang dimainkan, karakter tokoh lawan main, tema, alur, hingga sampai nanti segala sesuatu yang berkaitan dengan panggung, pencahayaan, dan musik.

Bagi sutradara, saat aktor telah memulai latihan, ia akan melakukan arahan dan mulai menyakinkan kepada semua tim yang akan

bekerja bersama (artistik dan non artistik) tujuan dari pementasan, serta langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan itu (Riantiarno, 2002:258). Kegiatan ini dilakukan setelah adanya pembagian kerja kepada semua orang. Sutradara harus mampu menjelaskan konsep penyutradaraan yang dilakukan, yang terpenting juga adalah gaya yang digunakan. Gaya realis akan berbeda perwujudannya dengan gaya klasik, sehingga dasar-dasar realisme harus diperjelas di awal pertemuan.

Masuk pada tahap mengolah kreativitas, sutradara memulai tahap pencarian dengan membersihkan peristiwa dramatik yang telah ada apabila menggunakan naskah orang lain. Setelah itu sutradara harus membangun komposisi, garis, dan spekakel baru. Hal ini bertujuan agar sutradara dapat membuat klise baru yang akan dipecah dengan metode dan kreativitas yang baru pula, sehingga menghasilkan karya yang baru.

b. Diagram

Dalam tahap pencarian terbangunlah peristiwa dramatik baru yang disebut diagram. Tahap ini akan terlihat sikap dari sutradara untuk memilih menerima, menolak, atau melepaskan diri dari sesuatu yang dianggap klise. Di sini *chaos* akan bertindak dalam menyikapi klise yang ada untuk dilepaskan dan menghadirkan yang baru.

Proses latihan aktor mulai ke tahap pengenalan karakter tokoh yang dimainkan. Proses yang dilakukan yaitu imajinasi, membangun watak, memberi identifikasi, dan mencari hubungan emosi dan peran (Novianto, 2015:51). Diawali dengan berimajinasi, untuk mengolah kepekaan dan penguasaan diri seorang aktor. Hal ini penting dilakukan untuk menghadirkan kembali pengalaman masa lalu untuk membangun watak/karakter dari tokoh yang akan diperankan. Latihan imajinasi ini dilakukan dengan membayangkan 'andai' menjadi karakter tokoh.

Setelah aktor mendapat gambaran tentang karakter tokoh yang diperankan, kemudian aktor

mulai menggali watak tokoh. Hal ini berkaitan dengan tiga dimensi tentang tokoh, yaitu dimensi fisiologi, sosiologis, dan psikologis. Perlu diperhatikan dalam usaha menggali informasi mengenai tiga dimensi dapat melihat kembali siasat dramatik yang telah dilakukan. Saat aktor memulai latihan *reading*, maka dialog-dialog harus diperhatikan mulai dari suku kata, kata, hingga kalimat, sehingga dapat ditemukan makna-makna tersurat maupun tersirat. Aktor harus memahami maksud dari setiap kata yang diucapkan dengan intonasi yang tepat, maka makna akan tersampaikan dengan baik. Apalagi dalam pertunjukan realisme, seluruh elemen yang dihadirkan harus memiliki makna sesuai dengan realitas kehidupan masyarakat. Dalam proses *reading* ini akan terlihat dengan jelas karakter tokoh, ruang (latar tempat, sosial, budaya politik), dan bentuk *action* yang akan tersaji di atas panggung (Dewojati, 2010:178). Selain dialog, dalam drama terdapat istilah *monolog*, *soliloque*, dan *aside* (Dewojati, 2010:180).

Monolog ialah cakapan yang berupa perenungan terhadap peristiwa yang terjadi, biasanya aktor mengucapkan *monolog* tanpa lawan bicara. *Soliloque* ialah pengungkapan hal-hal yang sedang dipikirkan oleh tokoh untuk dilaksanakan. *Aside* merupakan lontaran berupa komentar atau kritikan terhadap adegan yang sedang berlangsung, biasanya bukan diucapkan oleh tokoh dalam panggung.

Material kedua sebagai bahan untuk membangun tekstur adalah *mood* (suasana). *Mood* hanya tercipta dan dapat dirasakan pada saat unsur-unsur mengenai dialog, irama permainan, dan spektakel dikomunikasikan secara langsung dengan penonton melalui perubahan ritmis dalam intensitas cahaya (Kernodle dalam Dewojati, 2010:182). Pada tahap ini sutradara perlu memberikan arahan kepada seluruh pendukung, terutama aktor, untuk membangun suasana. Caranya, apabila di awal latihan telah dijelaskan maksud dan tujuan diadakan proses penciptaan, maka usaha penting

yang harus dilakukan yaitu menjalin sebuah hubungan antara semua elemen pendukung sesuai dengan naskah yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem saling terkait untuk mencapai 'cita-cita' atas tema yang telah dirumuskan.

Suasana berpengaruh besar pada tingkat kewajaran yang dihasilkan. Apabila suasana yang dibangun antara aktor, musik, pencahayaan, set, dan kru lain telah seragam, maka akan menghasilkan ciptaan yang dapat dinikmati. Tahap ini perlu digaribawahi oleh seluruh elemen yang terlibat, dan perlu menjadi perhatian. Pada satu kasus proses penciptaan, kadang penonton menangkap pementasan tanpa empati. Kondisi ini bisa jadi akibat dari kegagalan dalam menjalin dan menciptakan suasana.

Suasana dapat terasa utuh saat masuk pada proses *blocking*. Pada proses *blocking*, semua elemen pendukung telah siap untuk latihan bersama. Wilayah ini juga menuntut konsentrasi lebih, walaupun sebelumnya telah membangun konsentrasi penuh atas semua lakuan. Konsentrasi lebih ini berkaitan dengan sistem yang harus terhubung satu sama lain, sehingga suasana dapat terwujud. Apabila salah satu elemen gagal membangun konsentrasi lebih, maka akan berpengaruh pada sistem yang akan dijalankan. Di sinilah gunanya latihan terus-menerus, dalam jangka waktu tertentu agar tercapai sesuai keinginan. Sutradara bertindak sebagai jembatan (*connector*), dari berbagai elemen yang tadinya berjalan sendiri-sendiri, kemudian dapat berjalan beriringan.

Selain dialog dan suasana, spektakel memegang peran penting juga. Spektakel dapat disebut sebagai aspek-aspek visual sebuah lakon, terutama aksi fisik para tokoh di atas panggung (Dewojati, 2010:182). Aspek fisik yang dihadirkan ini berkaitan dengan tata busana, tata rias, tata cahaya, properti, set panggung, dan perlengkapan yang lain di atas panggung. Spektakel biasanya dapat terbaca dalam *nebenscene*. Pada perkembangannya,

sutradara terkadang mampu menciptakan spektakel baru di luar *nebensache*.

Kreativitas sutradara dalam menciptakan spektakel baru merupakan salah satu usaha untuk menciptakan komposisi yang sesuai dalam pementasan (menurut takaran visi yang akan dihadirkan). Komposisi hadir dengan kewajaran dan sesuai porsi, bukan komposisi yang diada-adakan. Komposisi *movement*, gestur, dan dramatisasi pantomimik, serta irama yang dihadirkan di atas panggung. Sutradara juga perlu memperhatikan komposisi dari set panggung, pencahayaan, dan musik kaitannya dengan aksi yang dilakukan oleh tokoh. Hal ini menjadi perhatian, karena berpengaruh besar pada makna yang dihadirkan, telah sesuai atau belum.

Apabila telah menguraikan dan mempraktekkan tahap-tahap di atas maka akan terlihat gaya yang dihasilkan setelah melakukan pembacaan dan pemaknaan dari tema. Sutradara perlu menyampaikan kepada semua pendukung, proses pencapaian telah berada di tahap mana. Ini menjadi evaluasi penting bagi setiap pendukung, apabila salah satu saja belum mampu menghadirkan yang terbaik, maka pengaruh kegagalan menghantui seluruh pendukung. Pada tahap ini akan terlihat kecenderungan gaya yang dihasilkan oleh proses menjalin sistem penciptaan karya. Sutradara terlihat mengambil sikap atas klise yang menyelimutinya, sehingga ia dapat menentukan telah sampai pada tahap mana. Sikap akhir dari tahap ini adalah menerima, menolak, atau melepaskan diri dari sesuatu yang dianggap klise.

c. Ritme

Sikap-sikap yang penolakan klise lama oleh sutradara ini disebut dengan ritme. Pada tahap ini, sutradara dapat mewujudkan sebuah peristiwa yang sebelumnya tidak memiliki bentuk menjadi sebuah peristiwa yang bermakna dan menemukan bentuknya yang baru. Dari yang anti struktur menjadi terstruktur, dari ketidakteraturan menjadi keteraturan, atau

dari yang *chaos* menjadi *chaosmos* (Novianto, 2015:86).

Tahap ini akan memunculkan ciri khas dari gaya yang dihasilkan oleh pembangunan peristiwa dramatik yang baru. Sutradara telah berhasil mengatasi klise yang terjadi, dan telah menemukan jalan keluar atas persoalan/*chaos* yang mengganggu. Ritme menjadi puncak dari proses yang telah dilakukan oleh sutradara dalam mencapai sebuah penciptaan karya baru.

SIMPULAN

Mencipta pertunjukan teater memerlukan sebuah siasat dramatik dan artistik. Siasat menjadi strategi yang digunakan sutradara bagaimana sebuah gagasan dan teks dipilih berikut strategi-strategi pemanggungnya. Dalam mencipta pertunjukan teater bergaya realisme, siasat digunakan untuk menghadirkan ilusi realitas. Siasat dramatik dan artistik didasarkan pada *chaos* yang dialami oleh sutradara. Seorang sutradara harus berani untuk menjelajah lebih dalam menyusuri kondisi *chaos* yang dialaminya. *Chaos* harus dikelola karena dia sanggup menjadi daya dorong yang menuntut untuk ditemukan 'jawaban'. Naskah menjadi media untuk menemukan jawaban dan mengurai persoalan yang dirasakan.

Pada situasi ini sutradara harus berani menolak untuk berada pada kondisi yang mapan dan pasti. Kegelisahan yang penuh tanya adalah ruang hidupnya sutradara. Pada ruang-ruang itulah imajinasi akan tumbuh mendorong jiwa untuk minta diekspresikan. Hasilnya menjadi proses kerja kreatif yang tanpa henti, terus mencoba-coba dan menerka. Dalam kondisi inilah sebuah siasat dramatik dan artistik disusun.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: UGM Press, 2010.
- Hidayat, Medhy Aginta. *Menggugat Modernisme: Menggali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra, 2012.
- KM, Saini. *Beberapa Gagasan Teater*. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya, 1981.
- Mariato, M. Dwi. (2011), *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: BP. ISI Yogyakarta.
- Riantiarno, Nano., (2001), *Kitab Teater*, Jakarta: Grasindo.
- Novianto, Wahyu. *Realisme Epik dalam Pertunjukan Lakon KUP Teater Segogurih Yogyakarta*. Surakarta: ISI Press, 2015.
- _____. *Teknik Dasar Pemeranan*. Surakarta: ISI Press, 2016.
- Rikrik El Saptaria. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains
- RMA.Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV. Rosda.
- Riantiarno, N. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grasindo, 2011.
- Stanislavksi, Constantin. *Membangun Tokoh*. Terj. B. Verry Handayani, Dina Octaviani, dan Tri Wahyuni. Jakarta: KPG, 2008.
- Yangni, Stanislaus., (2012), *Dari Chaos Ke Chaosmos*, Yogyakarta: Erupsi Akademia.