TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN

http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

EKSPERIMENTASI METODE PENCIPTAAN TEATER BERBASIS PENGALAMAN AKTOR DALAM PERTUNJUKAN MONOLOG

Hamidah[1], Alwan Hafiz[2], Ashwan Kailani[3]
[1] Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Hamzanwadi, Hamidah120801@gmail.com
[2] Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Hamzanwadi, alwanhafizpsp@hamzanwadi.ac.id
[3] Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Hamzanwadi, ashwankailani.msn@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis eksperimentasi metode penciptaan teater yang menempatkan pengalaman aktor sebagai sumber utama proses kreatif dalam pertunjukan monolog. Permasalahan penelitian berangkat dari pengalaman peneliti sebagai aktor yang selama proses berkarya sering berhadapan dengan pola penciptaan yang menempatkan naskah dan sutradara sebagai pusat pengambilan keputusan, sehingga ruang aktor untuk mengembangkan interpretasi, pengalaman, imajinasi, dan ekspresi personal menjadi terbatas. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan orientasi penciptaan, refleksi analisis psikologis, dramatik lakon, dan analisis kritis. Data bersumber dari pengalaman perjalanan berteater peneliti, pengamatan terhadap proses dan perilaku pemeran, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan proses. Analisis menggunakan perspektif akting Stanislavsky dan Grounded Theory sebagai perangkat untuk membaca hubungan pengalaman, interaksi, pembentukan karakter, dan konstruksi dramatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman aktor dapat diolah menjadi sumber gagasan, bahan imajinasi, dan dasar pembentukan karakter apabila dipadukan dengan analisis dramatik dan refleksi psikologis. Pada proses pemeranan Irma dan Bungong, identifikasi dengan karakter dilakukan melalui upaya memahami latar belakang, motivasi, konflik, serta pengalaman emosional tokoh. Proses tersebut memperlihatkan bahwa aktor tidak hanya menjalankan arahan, tetapi berperan aktif dalam membangun makna pertunjukan. Eksperimentasi ini menghasilkan model penciptaan yang memberi ruang lebih besar bagi pengalaman, imajinasi, interaksi, dan refleksi aktor sebagai bagian dari konstruksi pertunjukan.

Kata Kunci: eksperimentasi; pengalaman aktor; metode penciptaan teater; Stanislavsky; monolog

Abstract

This study aims to describe and analyze an experimental theater-making method that positions the actor's experience as a primary source of the creative process in a monologue performance. The research problem emerged from the researcher's experience as an actor who frequently encountered production practices in which scripts and directors became the main centers of decision making, limiting the actor's space to develop personal interpretation, experience, imagination, and expression. The study employed a qualitative approach oriented toward artistic creation, psychological reflection, dramatic construction, and critical analysis. Data were derived from the researcher's theatrical experiences, observations of acting processes and performer behavior, and documentation in the form of photographs, videos, and process notes. Stanislavsky's acting perspective and Grounded Theory were used as analytical lenses to examine the relationship between experience, interaction, character formation, and dramatic construction. The findings indicate that an actor's experience can become a source of ideas, imaginative material, and a foundation for character development when combined with dramatic analysis and psychological reflection. In the characterization process of Irma and Bungong, identification with the characters was developed through an understanding of their backgrounds, motivations, conflicts, and emotional experiences. The process demonstrates that actors do not merely execute directions but actively participate in constructing the meaning of a performance.

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

This experimentation therefore provides a creation model that gives greater space to experience, imagination, interaction, and actor reflection as integral components of theatrical construction.

Keyword: *experimentation; actor experience; theater creation method; Stanislavsky; monologue*

Dikirim: 3 februarii Direvisi: 5 Maret ; Diterima: 25 Mei

PENDAHULUAN

Teater merupakan seni pertunjukan yang menghidupkan perilaku manusia melalui tubuh, suara, dialog, gerak, ruang, dan tindakan aktor. Dalam praktik penciptaannya, aktor bukan sekadar pelaksana keputusan artistik, tetapi merupakan medium utama yang membuat gagasan pertunjukan hadir secara langsung di hadapan penonton. Sitorus (2002) menempatkan seni peran sebagai proses yang menuntut kemampuan aktor mengolah tubuh, suara, emosi, dan konsentrasi untuk membangun kehadiran tokoh. Karena itu, kualitas penciptaan teater sangat berkaitan dengan bagaimana aktor memperoleh, mengolah, dan mentransformasikan pengalaman menjadi tindakan artistik.

Dalam tradisi penciptaan teater yang berangkat dari naskah, aktor umumnya bekerja berdasarkan struktur cerita, karakter, dialog, dan arahan penyutradaraan. Naskah menjadi salah satu sumber penting bagi interpretasi aktor, sementara sutradara berfungsi mengarahkan keseluruhan desain pertunjukan. Hardani (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode akting Stanislavsky menuntut aktor memahami karakter dan situasi dramatik secara mendalam. Namun, pola kerja yang sangat berpusat pada naskah dan arahan sutradara dapat menyisakan persoalan ketika pengalaman personal aktor belum diberi ruang sebagai sumber penciptaan.

Persoalan tersebut muncul secara nyata dalam pengalaman peneliti sebagai aktor. Sejak usia sekitar 15 tahun, peneliti telah terlibat dalam berbagai proses pemeranan, mulai dari karakter ibu, tokoh dalam cerita lokal, hingga karakter yang menuntut ketegasan dan konflik emosional. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa proses akting tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menghafal dialog, tetapi juga dengan kemampuan memahami situasi, membangun imajinasi, mengolah emosi, dan menemukan tindakan yang diyakini aktor. Dalam beberapa pengalaman produksi, peneliti merasakan keterbatasan ruang untuk memasukkan interpretasi personal karena posisi aktor lebih banyak mengikuti ekspektasi sutradara dan struktur naskah.

Pengalaman personal tersebut kemudian menjadi titik berangkat eksperimentasi metode penciptaan teater. Eksperimentasi tidak dimaksudkan untuk meniadakan fungsi naskah atau sutradara, melainkan untuk menguji kemungkinan lain: bagaimana pengalaman aktor dapat menjadi bahan awal untuk membangun karakter, konflik, dialog, dan struktur dramatik. Dengan demikian, aktor ditempatkan sebagai subjek kreatif yang memiliki kapasitas membaca pengalaman, melakukan refleksi, berinteraksi dengan lingkungan, dan mengubahnya menjadi bentuk pertunjukan.

Secara teoretis, gagasan tersebut memiliki hubungan kuat dengan pemikiran Stanislavsky mengenai penghayatan karakter. Stanislavsky menekankan pentingnya identifikasi aktor dengan tokoh melalui pemahaman terhadap keadaan yang diberikan, motivasi, emosi, serta pengalaman yang dapat mengaktifkan imajinasi. Shevtsova (2014) juga memperlihatkan perkembangan pemikiran Stanislavsky dalam tradisi keaktoran modern, khususnya pergeseran perhatian dari sekadar representasi tokoh menuju proses kerja aktor sebagai performer. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut dipertemukan dengan pengalaman personal peneliti sebagai bahan reflektif.

Selain Stanislavsky, penelitian menggunakan Grounded Theory sebagai kerangka konseptual untuk membaca pengalaman dan proses interaksi yang melahirkan kategori-

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

kategori pemaknaan. Bohm (1994) menjelaskan Grounded Theory sebagai metode yang memungkinkan konsep dikembangkan dari data dan proses analisis yang sistematis. Dalam konteks penciptaan teater, pengalaman tidak diposisikan hanya sebagai cerita masa lalu, tetapi sebagai data artistik yang dibaca, dibandingkan, direfleksikan, kemudian diterjemahkan ke dalam tindakan panggung. Perspektif etnografi komunikasi juga digunakan secara terbatas untuk memahami bahwa proses kreatif berlangsung melalui interaksi peneliti dengan seniman, guru, dosen, mahasiswa, dan lingkungan budaya Lombok.

Sejumlah penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa proses penciptaan teater dapat dikembangkan melalui pendekatan yang beragam. Dewi (2023) mengidentifikasi proses kreatif Bali Eksperimental Teater melalui tahapan persiapan naskah dan pementasan, pemilihan aktor, latihan, serta pembentukan pertunjukan. Utama (2023) menunjukkan pentingnya pendalaman isu, tubuh, karakter, dan pilihan artistik dalam penciptaan pertunjukan. Roekmana (2019) membahas proses penciptaan monolog dengan penekanan pada penyajian pemeran tunggal dan pendekatan seni pertunjukan tertentu, sedangkan Endarti (2011) mengkaji proses kreatif Iman Soleh mulai dari ide, pencarian gagasan hingga bentuk pertunjukan. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa penciptaan teater merupakan proses yang dinamis dan dapat membuka ruang eksperimentasi.

Literatur yang digunakan dalam penelitian juga menunjukkan bahwa pengalaman, latihan, penyutradaraan, dan bentuk pertunjukan merupakan bagian yang saling berkaitan dalam praktik teater. Anirun (1998) membahas pembentukan aktor sebagai proses menuju kemampuan pemeranan; Nusantara (2017) menekankan bahwa dialog tidak semata-mata persoalan hafalan; sedangkan Prasmadji (1984) menempatkan penyutradaraan sebagai bagian penting dalam pengelolaan pertunjukan. Rintiarno (2003) dan Soemanto (2001) memperlihatkan keluasan pembahasan mengenai praktik dan dunia teater. Kajian penciptaan juga berkembang pada bentuk dan gagasan yang beragam, seperti Jaka Kembang Kuning (Nurcahyono, 2017), Banowati Sang Pelakor (Nurcahyono, 2019), serta Welcome to the Simulation World (Yunanda, 2019). Sutrisna (2021) menunjukkan perhatian terhadap bentuk teater piktografik, sedangkan Abani (2022) mengangkat pemeranan tokoh yang berhubungan dengan kisah masa lalu atau pengalaman. Rangkaian sumber tersebut memperlihatkan bahwa penciptaan teater dapat dibaca melalui hubungan antara pengalaman, aktor, gagasan, bentuk, dan konteks pertunjukan.

Posisi penelitian ini berada pada ruang yang lebih spesifik, yaitu eksperimentasi metode penciptaan yang menempatkan pengalaman aktor sebagai sumber utama pengembangan gagasan. Kebaruan penelitian bukan terletak pada penciptaan teori akting baru secara universal, tetapi pada pengujian praktik penciptaan berbasis pengalaman dalam konteks perjalanan keaktoran peneliti di Lombok Timur. Pengalaman berteater, interaksi dengan pelaku seni, proses pendalaman karakter, serta refleksi psikologis dipertemukan dengan konstruksi dramatik untuk membentuk pertunjukan monolog. Dengan posisi tersebut, penelitian menjawab kebutuhan untuk memahami bagaimana aktor dapat bergerak dari posisi pelaksana menjadi subjek kreatif dalam proses penciptaan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian adalah metode akting apa yang berpusat pada pengalaman aktor dan bagaimana metode tersebut diterapkan dalam penciptaan pertunjukan monolog. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses eksperimentasi metode penciptaan teater berbasis pengalaman aktor serta menganalisis penerapannya melalui perspektif Stanislavsky dan Grounded Theory. Secara akademik, penelitian diharapkan memberi kontribusi pada kajian seni

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

pertunjukan, khususnya pembahasan hubungan pengalaman, refleksi psikologis, dan pembentukan karakter. Secara praktis, penelitian dapat menjadi referensi bagi aktor, mahasiswa seni pertunjukan, dan komunitas teater yang ingin mengembangkan proses kreatif yang lebih reflektif dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan orientasi penciptaan. Pilihan tersebut didasarkan pada karakter objek penelitian yang berupa pengalaman, proses pemeranan, interaksi, motivasi, emosi, dan tindakan aktor. Pendekatan kualitatif memungkinkan pengalaman peneliti dipahami sebagai data yang memiliki konteks, makna, dan proses pembentukan yang tidak dapat direduksi hanya menjadi angka. Penelitian sekaligus bersifat eksperimental karena peneliti tidak hanya mengamati proses penciptaan, tetapi menguji pengalaman sebagai metode dalam praktik pertunjukan.

Penelitian dilaksanakan di Aula Mahasiswa lantai tiga yang berdekatan dengan Studio Seni Pertunjukan Universitas Hamzanwadi, Pancor, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Pelaksanaan penelitian dimulai pada 15 Juni 2024 dan berlangsung sampai proses penciptaan serta pengumpulan data selesai. Lokasi tersebut dipilih karena menjadi ruang proses latihan dan pertunjukan yang memungkinkan peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku aktor, penggunaan ruang, properti, serta interaksi selama proses kreatif.

Data penelitian terdiri atas pengalaman perjalanan berteater peneliti, pengalaman pemeranan dalam berbagai pertunjukan, pengamatan terhadap perilaku aktor, proses refleksi psikologis, konstruksi dramatik, dan dokumentasi proses. Sumber data utama adalah pengalaman peneliti sebagai aktor serta proses pertunjukan monolog yang melibatkan Irma, Bungong, Fera, Dosen, dan Om Bambang. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan proses digunakan untuk memperkuat pembacaan terhadap tindakan dan bentuk pertunjukan.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua cara utama. Pertama, refleksi analisis psikologis, yaitu keterlibatan peneliti dalam mengamati dan merefleksikan pengalaman akting, perilaku pemeran, hubungan emosi dengan karakter, serta proses identifikasi tokoh. Kedua, dokumentasi, berupa pengumpulan foto, video, dan catatan yang merekam peristiwa serta proses kreatif. Kedua teknik tersebut dipadukan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai hubungan antara pengalaman personal, proses latihan, dan bentuk pertunjukan.

Analisis data dilakukan secara interpretatif melalui tiga jalur: pengalaman, dramatik lakon, dan analisis kritis. Pengalaman dibaca untuk menemukan peristiwa yang memiliki potensi artistik; dramatik lakon digunakan untuk menyusun konflik, karakter, dialog, dan situasi; sedangkan analisis kritis digunakan untuk menilai keterkaitan antara pengalaman, keputusan pemeranan, dan bentuk pertunjukan. Perspektif Stanislavsky digunakan untuk membaca identifikasi karakter, penghayatan emosi, motivasi, dan penggunaan imajinasi. Grounded Theory digunakan sebagai kerangka untuk mengembangkan pemaknaan dari pengalaman dan interaksi yang ditemukan selama proses.

Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Data pengalaman personal dibandingkan dengan hasil pengamatan dan dokumentasi sehingga interpretasi tidak hanya bertumpu pada satu bentuk data. Proses analisis dilakukan secara berulang melalui pembacaan pengalaman, pencatatan temuan, pengelompokan tema, dan pengujian kembali dengan dokumentasi pertunjukan. Dengan cara tersebut, hasil

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

penelitian diupayakan tetap berangkat dari data yang terdapat dalam proses penciptaan dan tidak semata-mata dari asumsi peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran proses penciptaan dan konteks pertunjukan

Pertunjukan dikembangkan di Aula Mahasiswa Universitas Hamzanwadi dengan konsep cerita yang berangkat dari perjalanan pengalaman peneliti selama berteater. Pengalaman tersebut tidak dipindahkan ke panggung secara mentah, tetapi dipilih, diingat, dianalisis, dan diolah menjadi situasi dramatik. Pertemuan dengan dosen, guru, mahasiswa, orang tua, teman sebaya, dan pelaku seni menjadi sumber pengalaman yang membentuk cara peneliti memandang karakter, konflik, dan hubungan antarmanusia. Properti seperti kursi, meja, tumpukan buku, serta perlengkapan panggung lain digunakan untuk membantu membangun konteks tindakan.

Proses penciptaan juga melibatkan beberapa unsur pendukung, yaitu pemimpin produksi, tata rias, tata busana, dokumentasi, dan properti. Kehadiran unsur pendukung menunjukkan bahwa meskipun aktor ditempatkan sebagai pusat proses kreatif, penciptaan tetap berlangsung secara kolaboratif. Perbedaan utamanya terletak pada titik awal gagasan: pengalaman aktor menjadi pemicu penciptaan, sedangkan unsur produksi membantu menerjemahkan gagasan tersebut ke dalam bentuk pertunjukan.

Tabel 1. Tahapan eksperimentasi metode penciptaan teater berbasis pengalaman aktor

Tahap	Sumber utama	Proses kreatif	Luaran artistik
Pengalaman	Perjalanan keaktoran dan pengalaman sosial	Memilih peristiwa, emosi, konflik, dan pengalaman yang relevan	Bahan gagasan dan karakter
Dramatik lakon	Cerita pengalaman dan situasi pertunjukan	Menyusun konflik, dialog, relasi tokoh, dan alur tindakan	Struktur adegan dan dialog
Analisis kritis	Pengamatan dan refleksi proses	Menilai hubungan pengalaman, tindakan, emosi, dan makna	Keputusan pemeranan
Eksperimentasi	Integrasi pengalaman, imajinasi, dan latihan	Menguji tindakan aktor dalam ruang dan situasi pertunjukan	Bentuk pertunjukan monolog

Pengalaman sebagai sumber metode penciptaan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa pengalaman tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang biografis, tetapi dapat dioperasionalkan sebagai metode. Peneliti mengalami proses panjang sejak mengenal teater pada usia 15 tahun, berinteraksi dengan komunitas, memainkan karakter ibu dalam Lakon Mas Mirah dari Selatan, mengikuti proses IVEX di Taman Budaya Mataram, serta menjalani berbagai proses latihan dan pertunjukan. Setiap pengalaman meninggalkan memori mengenai tubuh, suara, emosi, hubungan dengan sutradara, dan cara merespons situasi panggung. Ketika pengalaman tersebut direfleksikan, ia berubah menjadi bahan penciptaan.

Penggunaan pengalaman sebagai metode berarti aktor melakukan seleksi dan transformasi. Tidak semua pengalaman langsung menjadi adegan. Peneliti memilih

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

pengalaman yang memiliki konflik, emosi, simbol, atau hubungan antarmanusia yang dapat diterjemahkan menjadi tindakan dramatik. Pada tahap ini pengalaman berfungsi seperti arsip kreatif. Aktor mengingat peristiwa, mengidentifikasi emosi yang muncul, kemudian menguji apakah emosi tersebut dapat ditransformasikan menjadi tindakan yang komunikatif di atas panggung.

Temuan ini memperluas pemahaman bahwa pengalaman personal dalam seni peran bukan sekadar sumber emosi. Pengalaman menjadi perangkat untuk membangun pertanyaan artistik: mengapa karakter bertindak demikian, apa yang diinginkan karakter, apa yang menghambatnya, dan bagaimana konflik tersebut diwujudkan melalui tubuh serta suara. Dalam kerangka Stanislavsky, proses tersebut berkaitan dengan upaya aktor memahami keadaan karakter dan menghubungkan pengalaman dengan imajinasi. Sementara dalam kerangka Grounded Theory, proses tersebut menunjukkan pembentukan pemaknaan yang muncul dari data pengalaman dan interaksi.

Dramatik lakon dan konstruksi pengalaman menjadi pertunjukan

Eksperimentasi pengalaman kemudian diuji melalui konstruksi dramatik. Salah satu pengalaman yang digunakan adalah pemeranan dalam monolog Kayon Buyut. Cerita berkaitan dengan kehilangan patung leluhur, kemarahan tokoh raja, pencarian, serta pertemuan dengan kayon yang berubah menjadi cahaya. Dalam proses pemeranan, pengalaman peneliti digunakan untuk mengolah perubahan emosi dari kemarahan, pencarian, hingga kelegaan. Catatan penelitian menyebutkan bahwa pertunjukan berdurasi 37 menit 42 detik dan pernah memperoleh juara pertama tingkat kabupaten serta juara kedua tingkat provinsi. Data tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pemeranan sebelumnya menjadi bagian dari modal artistik yang kemudian dibawa ke proses eksperimentasi.

Pengalaman lain berasal dari pertunjukan IVEX di Taman Budaya Mataram ketika peneliti memainkan karakter tentara perempuan. Karakter yang tegas dan situasi konflik menuntut perubahan energi tubuh, artikulasi, dan intensitas suara. Proses tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman aktor menyediakan referensi konkret mengenai cara membangun ketegasan dan keberanian, tetapi bentuk akhirnya tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan adegan.

Dalam pertunjukan yang menjadi fokus penelitian, pengalaman tersebut dikembangkan menjadi cerita tentang Irma, seorang mahasiswa yang bekerja sebagai perempuan malam karena tekanan ekonomi keluarga. Bungong menjadi teman yang berinteraksi dengan Irma, sementara Fera, Dosen, dan Om Bambang membentuk lingkungan dramatik yang memperkuat konflik. Struktur adegan memperlihatkan persoalan moral, tekanan ekonomi, pendidikan, rasa bersalah, dan kebutuhan mempertahankan kehidupan. Dengan demikian, pengalaman tidak berhenti sebagai autobiografi, tetapi diubah menjadi konflik yang dapat dipahami penonton.

Tabel 2. Pemetaan pengalaman, teori, dan keputusan pemeranan dalam pertunjukan

Aspek	**Temuan proses**	**Hubungan dengan teori**	**Implikasi bagi pemeranan**
Identifikasi karakter	Irma dan Bungong berusaha memosisikan diri sebagai tokoh secara fisik dan psikologis	Stanislavsky: identifikasi dan penghayatan karakter	Emosi dan tindakan lebih terarah

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

Aspek	Temuan proses	Hubungan dengan teori	Implikasi bagi pemeranan
Pengalaman	Referensi pengalaman berteater digunakan untuk memahami karakter	Grounded Theory: pengalaman sebagai data pemaknaan	Pengalaman menjadi bahan imajinasi
Konflik	Tekanan ekonomi, rasa bersalah, dan relasi sosial membentuk tindakan tokoh	Dramatik lakon dan analisis kritis	Motivasi tokoh menjadi lebih jelas
Refleksi	Aktor mengevaluasi hubungan emosi, tubuh, dan tindakan	Refleksi psikologis	Aktor lebih sadar terhadap proses kreatif

Refleksi analisis psikologis dalam pembentukan karakter

Refleksi analisis psikologis menjadi bagian penting karena aktor perlu memahami bagaimana pengalaman emosional memengaruhi tindakan. Dalam penelitian, proses ini terlihat pada cara Irma menjelaskan bahwa hubungan emosional dengan tokoh dibangun dengan keinginan untuk menjadi karakter secara fisik dan psikologis. Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa identifikasi karakter tidak hanya dilakukan melalui tampilan luar, tetapi juga melalui usaha memahami dunia batin tokoh.

Bungong memberikan penjelasan yang sejalan, yaitu memahami dan merasakan emosi tokoh dengan memosisikan diri sebagai tokoh tersebut. Fera menambahkan bahwa pemahaman terhadap peran dilakukan dengan memahami karakter, mencari referensi dari pengalaman perjalanan berteater, kemudian mempraktikkannya sampai muncul emosi. Ketiga keterangan tersebut memperlihatkan pola kerja yang konsisten: pemahaman karakter, pengaktifan pengalaman, praktik, dan munculnya respons emosional.

Secara analitis, pola tersebut dapat dipahami sebagai proses transformasi pengalaman menjadi tindakan. Pengalaman menyediakan referensi emosional, tetapi aktor tidak sekadar mengulang pengalaman masa lalu. Pengalaman dipertemukan dengan kondisi tokoh sehingga terbentuk respons baru. Hal ini penting karena penggunaan pengalaman secara langsung berisiko membuat akting menjadi autobiografis tanpa transformasi. Dalam penelitian ini, transformasi dilakukan melalui pemahaman motivasi tokoh, konflik, hubungan dengan tokoh lain, serta kebutuhan adegan.

Karakter Irma memperlihatkan konflik antara kebutuhan ekonomi keluarga, status sebagai mahasiswa, rasa bersalah, dan tekanan moral. Konflik tersebut mendorong perubahan kualitas suara, ekspresi, dan respons terhadap Bungong, Dosen, dan Fera. Sementara Bungong berfungsi sebagai karakter yang menantang dan sekaligus merefleksikan posisi Irma. Relasi tersebut membuat karakter tidak dibangun secara individual, tetapi melalui interaksi. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemeranan merupakan proses relasional yang melibatkan aktor, pasangan main, ruang, dan situasi dramatik (Sitorus, 2002).

Analisis kritis: aktor sebagai subjek kreatif

Analisis kritis terhadap keseluruhan proses menunjukkan bahwa aktor dapat ditempatkan sebagai subjek kreatif tanpa menghilangkan struktur artistik pertunjukan. Peneliti tidak menolak keberadaan sutradara, naskah, atau unsur produksi, tetapi

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

menggeser titik awal penciptaan menuju pengalaman aktor. Pergeseran ini menghasilkan proses yang lebih reflektif karena aktor harus mempertanggungjawabkan alasan pemilihan pengalaman, pembentukan karakter, dan keputusan tindakan.

Perubahan posisi aktor tersebut dapat dilihat dari proses peneliti ketika menghadapi pengalaman sebelumnya sebagai pemain yang harus mengikuti arahan sutradara secara ketat. Pengalaman tersebut kemudian menjadi bahan kritik internal terhadap pola penciptaan yang dianggap kurang memberi ruang bagi interpretasi aktor. Dalam eksperimentasi, kritik tidak berhenti sebagai keluhan, tetapi diuji melalui proses penciptaan. Aktor dituntut mampu memilih pengalaman, mengolahnya menjadi gagasan, membangun konflik, kemudian menguji gagasan melalui latihan.

Dengan demikian, kebebasan aktor dalam penelitian ini bukan kebebasan tanpa batas. Kebebasan selalu berhadapan dengan kebutuhan dramatik dan komunikasi pertunjukan. Pengalaman yang dipilih harus dapat ditransformasikan menjadi tindakan yang dapat dipahami penonton. Imajinasi menjadi jembatan antara pengalaman dan karakter, sedangkan analisis kritis menjadi mekanisme untuk mengontrol agar ekspresi personal tetap memiliki fungsi dramatik. Temuan ini memperlihatkan bahwa eksperimentasi dapat menghasilkan keseimbangan antara subjektivitas aktor dan kebutuhan bentuk pertunjukan.



Gambar 1. Dokumentasi penampilan dalam proses pemeranan; sumber: dokumentasi penelitian dalam skripsi Hamidah (2024).

Dokumentasi pertunjukan memperlihatkan bahwa tubuh dan ruang menjadi bagian penting dalam mengkomunikasikan karakter. Posisi tubuh, arah pandang, gestur, serta relasi dengan properti tidak dapat dipisahkan dari proses penghayatan. Karena itu, pengalaman aktor perlu diterjemahkan menjadi keputusan fisik yang dapat dibaca secara visual oleh penonton. Hal ini memperkuat prinsip bahwa aktor merupakan medium utama yang menghubungkan pengalaman internal dengan bentuk pertunjukan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, eksperimentasi ini memiliki titik temu dengan Dewi (2023), Utama (2023), dan Endarti (2011) dalam hal pentingnya proses, latihan, dan pencarian bentuk. Perbedaannya terletak pada sumber awal gagasan. Pada penelitian ini, pengalaman personal aktor menjadi bahan yang secara sengaja diposisikan sebagai sumber penciptaan. Roekmana (2019) dan Putra (2022) sama-sama memperlihatkan pentingnya pendekatan tertentu dalam penciptaan monolog, tetapi penelitian Hamidah lebih menekankan refleksi pengalaman sebagai metode dan bukan hanya sebagai latar cerita.

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

Temuan tersebut juga menguatkan pandangan bahwa metode penciptaan teater dapat bersifat kontekstual. Pengalaman peneliti sebagai aktor di Lombok Timur, interaksi dengan komunitas dan lingkungan pendidikan seni, serta pengalaman memainkan berbagai karakter membentuk cara tertentu dalam memahami keaktoran. Oleh sebab itu, metode yang dihasilkan bukan formula tunggal yang berlaku untuk semua aktor, melainkan model kerja yang dapat diadaptasi: pengalaman dikumpulkan, direfleksikan, dianalisis, ditransformasikan menjadi dramatik, kemudian diuji melalui latihan dan pertunjukan.

Model eksperimentasi yang dihasilkan

Berdasarkan keseluruhan proses, eksperimentasi dapat dirumuskan sebagai siklus kreatif yang terdiri atas pengalaman, seleksi pengalaman, refleksi psikologis, konstruksi dramatik, eksplorasi tubuh dan suara, latihan, evaluasi kritis, dan pertunjukan. Siklus tersebut tidak selalu berjalan secara linear. Setelah latihan, aktor dapat kembali pada pengalaman awal untuk memperbaiki motivasi tokoh atau kembali pada konstruksi dramatik untuk mengubah dialog. Pola berulang tersebut justru menjadi karakter eksperimentasi.

Model tersebut menempatkan aktor sebagai pusat pengambilan keputusan artistik pada level pemeranan. Aktor bertanggung jawab menjelaskan mengapa suatu pengalaman dipilih, bagaimana pengalaman tersebut diubah menjadi karakter, serta bagaimana tindakan itu mendukung keseluruhan pertunjukan. Dalam konteks pendidikan seni pertunjukan, model ini dapat menjadi bahan latihan untuk mengembangkan kemampuan reflektif mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya diminta memainkan karakter yang tersedia, tetapi dilatih membaca pengalaman, menghubungkannya dengan teori, dan mengujinya dalam praktik.

Walaupun demikian, penelitian memiliki keterbatasan. Sumber pengalaman sangat bergantung pada perjalanan personal peneliti dan konteks pertunjukan yang spesifik. Karena itu, hasil penelitian tidak dimaksudkan sebagai generalisasi universal tentang metode penciptaan teater. Penelitian berikutnya dapat menguji model yang sama pada aktor dengan latar pengalaman berbeda, membandingkan beberapa komunitas teater, atau mengembangkan dokumentasi proses secara lebih sistematis sehingga perubahan tindakan aktor dapat dianalisis dari tahap latihan sampai pertunjukan.

SIMPULAN

Eksperimentasi metode penciptaan teater dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman aktor dapat ditempatkan sebagai sumber utama proses kreatif apabila diolah melalui refleksi psikologis, konstruksi dramatik, imajinasi, dan analisis kritis. Pengalaman tidak dipindahkan secara mentah ke panggung, tetapi dipilih dan ditransformasikan menjadi konflik, karakter, dialog, tindakan, dan hubungan antartokoh.

Penerapan prinsip Stanislavsky tampak pada upaya aktor mengidentifikasi diri dengan karakter, memahami latar belakang dan motivasi tokoh, serta mengolah pengalaman emosional untuk membangun penghayatan. Grounded Theory digunakan sebagai kerangka untuk membaca pengalaman dan interaksi sebagai sumber pemaknaan. Pertemuan kedua perspektif tersebut menghasilkan proses penciptaan yang menempatkan aktor sebagai subjek kreatif, tetapi tetap mempertimbangkan struktur dramatik dan kebutuhan komunikasi pertunjukan.

Kontribusi utama penelitian terletak pada perumusan proses kerja yang dapat diringkas menjadi pengalaman–refleksi–konstruksi dramatik–eksplorasi–latihan–analisis kritis–pertunjukan. Model tersebut dapat menjadi alternatif proses penciptaan bagi aktor

http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

dan mahasiswa seni pertunjukan yang ingin mengembangkan keaktoran berbasis pengalaman. Keterbatasannya terletak pada konteks pengalaman personal dan satu lingkungan penciptaan, sehingga penerapannya pada konteks lain memerlukan adaptasi dan pengujian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Abani, K. (2022). Pemeranan tokoh Robert dalam naskah A Life in the Theatre karya David Mamet diambil dari kisah masa lalu (pengalaman) [Disertasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].

Agar, M. (1986). Speaking of ethnography. Sage.

Anirun, S. (1998). Menjadi aktor. STB.

Bohm, A. (1994). Metode Grounded Theory dalam komunikasi antar budaya. Pustaka Pelajar.

Dewi, K. D. A. K. (2023). Proses kreatif Bali Eksperimental Teater serta relevansinya terhadap pembelajaran drama. Jurnal Kajian Seni, 11(2).

Endarti, N. (2011). Proses kreatif Iman Soleh pada penciptaan teater berjudul Air bersama Komunitas Celah-Celah Langit (CCL) Bandung [Tesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].

Hardani, M. (2020). Mewujudkan metode akting Stanislavsky dalam lakon Matinya Pedagang Keliling (Death of Salesman) karya Arthur Miller. Creativity and Research Theatre Journal, 2(1), 69.

Nurcahyono, W. (2017). Penciptaan teater: Ide gagasan Jaka Kembang Kuning. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nurcahyono, W. (2019). Penciptaan Teater Banowati Sang Pelakor: Sutradara Augusto Boal. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nusantara, A. W. (2017). Naskah tidak selalu tentang penghafalan. Media Pressindo.

Prasmadji, R. H. (1984). Teknik menyutradarai. Balai Pustaka.

Putra, M. A. D. (2022). Penciptaan karya teater monolog Apakah Kita Sudah Merdeka dengan pendekatan realisme [Skripsi, Institut Seni Indonesia Padangpanjang].

Rintiarno, N. (2003). Menyentuh teater. Mu:3 Books.

Roekmana, G. M. (2019). Proses penciptaan teater dalam monolog naskah Berusaha Melawan Lupa karya Acep Zam Zam Noor pada Festival Lanjong Art Festival (LAF) Kutai Kartanegara Kalimantan Timur [Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa].

Shevtsova, M. (2014). Stanislavsky to Grotowski: Actor to performer/doer. New Theatre Quarterly, 30(4), 333–340.

Sitorus, E. D. (2002). The art of acting: Seni peran untuk teater, film dan TV. Gramedia Pustaka Utama.

Soemanto, B. (2001). Jagat teater. Media Pressindo.

Sutrisna, N. Y. (2021). Teater piktografik dalam naskah teks Mutasi karya Benny Yohanes. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

TAMUMATRA
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/tmmt
DOI: 10.29408/tmmt.v412.36859
e-ISSN: 2621-7244

Utama, G. T. (2023). Penciptaan pertunjukan Sri Minggat produksi Teater Api Indonesia [Tesis, Universitas Jambi].

Yunanda, M. F. (2019). Welcome to the simulation world: Budaya konsumsi dalam penciptaan teater. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 3(3), 49–54.