

PENGALAMAN AKTOR TEATER SEBAGAI PEMERAN UTAMA: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI

Marsha Annisa Ramadhita, Yohanis Franz La Kahija

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50275*

marsharamadhita@gmail.com

ABSTRAK

Manusia disebut sebagai homo ludens, yaitu makhluk yang memainkan permainan. Permainan diartikan sebagai sesuatu yang bertentangan dengan keaslian, serta dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk. Aktor teater pada hakikatnya merupakan pemain yang menjalankan kehidupan dalam naskah melalui pertunjukan. Ada sesuatu di dalam teater yang tidak hanya merepresentasikan kebutuhan hidup, namun juga kebermaknaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pemaknaan aktor teater pemeran utama berkaitan dengan motivasi menekuni bidang ini serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi konsep diri aktor di dunia nyata. Pembahasan tersebut menarik untuk diteliti mengingat adanya konsekuensi berakting serta tantangan yang dapat menyebabkan masalah psikologis aktor di dunia nyata. Penelitian ini juga dapat menambah kajian di bidang psikologi sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada tiga aktor teater yang berpengalaman menjadi pemeran utama. Melalui analisis data dengan metode Interpretative Phenomenological Analysis (IPA), diperoleh sembilan tema superordinat antarpartisipan yang terdiri dari pemuasan kegemaran pada seni, pemenuhan kebutuhan bersosial, pemenuhan kebutuhan akan apresiasi, menyalurkan potensi diri, identifikasi diri dengan tokoh, bertransformasi menjadi tokoh, perkembangan diri melalui teater, perubahan perasaan saat pementasan, dan larut dalam peran. Tema-tema tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga tema induk mengenai dorongan pemenuhan kebutuhan diri, pandangan diri sebagai aktor pemeran utama, serta dinamika pementasan sebagai aktor pemeran utama. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh partisipan sebagai aktor teater pemeran utama untuk memahami faktor yang dapat meningkatkan performa serta semangatnya dalam berteater. Dengan memahami dinamika psikologis aktor, komunitas dan lembaga dapat merumuskan program pengembangan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan aktor.

Kata kunci: aktor teater, pemeran utama, motivasi, konsep diri, *interpretative phenomenological analysis*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dikatakan sebagai makhluk yang memainkan permainan, seorang pemain, atau disebut dengan istilah *Homo Ludens* (Huizinga, 2014). Manusia secara natural memiliki tendensi untuk bermain dalam kehidupannya. Mielicka-Pawlowska (2016) mengatakan bermain adalah bagian dari sifat manusia. Huizinga (dalam Kushner, 2009) mendefinisikan permainan sebagai segala aktivitas yang dianggap menyenangkan, melibatkan ilusi dan sesuatu yang berlebihan, serta bertentangan dengan keaslian atau keseriusan. Permainan dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk. Huizinga (2014) menyatakan bentuk permainan yang paling sederhana adalah permainan fisik sebagaimana aktivitas bermain yang ditunjukkan hewan. Namun berbeda dengan hewan, manusia memaknai permainan tidak hanya sebagai aktivitas biologis saja. Ada sesuatu di dalam permainan yang tidak hanya merepresentasikan kebutuhan hidup, namun juga kebermaknaan (Huizinga, 2014). Melalui permainan, manusia dapat menjadi sosok yang utuh, bebas, dan kreatif (Brown, 1959; Sartre, 1956).

Salah satu bentuk kegiatan yang mencerminkan manusia sebagai *homo ludens* adalah kegiatan kesenian. Seni diartikan sebagai hasil karya itu sendiri yang diciptakan melalui keahlian yang luar biasa. Secara historis, pada hakikatnya manusia selalu mencari keindahan. Manusia mengagumi alam sebagai standar keindahan dengan segala bentuk dan pesonanya. Tetapi pada titik tertentu, manusia berusaha membentuk keindahan itu sendiri melalui karya seni guna mencapai standar ideal keindahan yang ia cari (Felix, 2012). Karya seni dapat

menjadi jawaban, dimana manusia dapat secara bebas mengekspresikan definisi keindahan berdasarkan perspektif individual. Manusia bebas ‘bermain’ dengan imajinasi sekaligus mengasah keterampilan dalam menciptakan karya bermutu saat melakukan kegiatan kesenian.

Kegiatan kesenian bukan hal yang asing dalam psikologi. Keduanya memiliki kesamaan dalam mengevaluasi kualitas unik dari diri manusia. Keterkaitan antara psikologi dengan seni dibuktikan dengan penggunaan kegiatan kesenian dalam praktik psikoterapi, seperti *Art Therapy*, *Psychodrama*, dan *Playback Theater*. *Art therapy* berangkat dari pemahaman bahwa manusia dapat menggambarkan perasaan serta pemikirannya, sekaligus merasakan pengalaman terapeutik dengan membuat suatu karya seni. *Psychodrama*, yang didasari oleh pemahaman Psikologi Gestalt, menjadikan aktivitas drama sebagai sarana terapi untuk memperoleh wawasan baru mengenai perspektif kognitif dan afektif melalui seni peran. Selain *psychodrama*, kini telah berkembang juga konsep *Playback Theater* dalam praktik psikoterapi. Gonzalez dkk. (2022) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa interaksi interpersonal, kreasi, pemikiran akan perspektif subjektif, dan cara individu dalam mengonstruksi makna akan berkembang pada pasien melalui praktik *Playback Theater*. Penggunaan karya seni dalam praktik psikoterapi membuktikan bahwa seni dapat memberikan pengaruh terhadap psikologis manusia.

Diluar praktik psikoterapi, kegiatan kesenian menjadi bentuk komunikasi pengalaman batin yang diekspresikan secara indah dan menarik, sehingga dapat mendorong pengalaman batin baru bagi manusia lain yang menikmatinya

(Soedarso, 2006). Nilai-nilai hidup dan estetika bersatu-padu dalam menggambarkan dinamika psikologis pada manusia. Bastaman (1996) menyebut seni menjadi salah satu sarana dalam psikologi untuk memperoleh kehidupan bermakna dan kesehatan jiwa. Felix (2012) mengungkapkan bahwa manusia juga kerap menggunakan seni sebagai ekspresi religiusitas. Hal ini terimplementasi dari penggunaan karya seni dalam proses peribadatan. Seiring berjalannya waktu, seni mengalami perkembangan fungsi serta pemaknaan. Masyarakat modern memaknai seni secara beragam. Mereka menganggap seni sebagai sarana untuk menjawab rasa penasaran, mencari kesenangan, mengekspresikan ketidaksukaan, menunjukkan eksistensi, mengembangkan diri, hingga memberi manfaat kepada orang lain (Elfafriani, 2016). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dinamika proses mental individu dalam kegiatan kesenian merupakan hal yang dapat diungkap melalui kacamata psikologi.

Terdapat berbagai jenis seni yang dikenal dan berkembang hingga saat ini. Seni musik, seni rupa, seni tari, seni sastra, dan seni peran merupakan klasifikasi seni berdasarkan bentuk karyanya. Seni peran, salah satunya teater, berusaha memadukan lima unsur seni sekaligus dalam sebuah pertunjukan. Keberhasilan pertunjukan teater untuk mendapatkan impresi peminatnya tidak terlepas dari keahlian para aktor dalam melakoni seni peran. Kemampuan menjadi seorang aktor teater tidak hanya dilihat dari cara mengatur mimik. Aktor teater juga dituntut untuk melatih banyak hal lebih dari sekedar memberikan ekspresi wajah yang sesuai. Menurut Stanislavski (1989), aktor harus memiliki fisik yang prima, fleksibel, mampu mengobservasi kehidupan, menguasai kekuatan psikis,

memahami naskah lakon, berkonsentrasi pada imaji, sadar akan suasana dan intensitas panggung, serta berkemauan keras bekerja terus menerus demi mencapai kesempurnaan dalam peran yang dialami. Performa yang ditunjukkan di atas panggung didorong oleh emosi mendalam yang berusaha diciptakan aktor ketika menghayati karakter dalam cerita.

Karya seni ini dapat dijadikan sebagai media eksplorasi terhadap suatu perilaku atau keadaan baru. Sifatnya yang imajinatif membuat seni tidak harus selalu sesuai dengan keadaan asli seniman. Ini menjadi alasan mengapa kegiatan teater dapat didefinisikan layaknya sebuah permainan. Aktor teater diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap perilakunya dalam konteks yang tidak membahayakan dan dapat belajar dengan metode *trial-and-error* tanpa resiko yang terlalu tinggi (Jewell & Loizos, 1996). Tidak jarang lakon yang diperankan mengharuskan aktor menjalani kehidupan yang berbeda dengan kehidupannya di dunia nyata. Tidak hanya aktor teater, salah satu tuntutan aktor dalam format karya seni peran apapun adalah mengubah penampilan fisik, kepribadian, tingkah laku, serta aspek-aspek lain agar menyerupai tokoh. Hal ini mendatangkan berbagai konsekuensi yang harus dihadapi aktor di dunia nyata. Kim Joo Hun, pemeran Choi Do Ha dalam drama *Big Mouth*, menyadari bahwa peran antagonis yang ia bawaikan dapat mendatangkan cacian dari penonton yang merasa kesal terhadap tokoh tersebut (Prakoso, 2022). Jojo Suherman, mantan aktor cilik, juga menceritakan bagaimana rekan aktornya mendapatkan perlakuan kasar dari penggemar yang kesal dengan peran jahat yang ia mainkan. Selain itu, pendalaman peran dari kegiatan akting mendatangkan dampak psikologis bagi

aktor di dunia nyata. Aktor Anne Hathaway (dalam Widiastuti & Suliastini, 2019) mengaku tidak mampu merespon peristiwa negatif yang terjadi di dunia nyata saat menjalani salah satu perannya. Ia membutuhkan waktu beberapa minggu hingga akhirnya merasa menjadi dirinya kembali. Pengalaman tidak menyenangkan juga dialami aktor Heather Donahue. Ia mengaku mengalami kecemasan akut setelah menjalani perannya sebagai wanita yang tersesat dan mati di hutan (Claudia, 2022).

Bekerja sebagai seniman peran faktanya mendatangkan peristiwa tidak menyenangkan yang dialami aktor secara psikologis. Meski aktor mendapat popularitas dari pekerjaannya, namun konsekuensi negatif yang mempengaruhi kehidupan nyata mereka bukan hal sepele yang dapat diabaikan begitu saja. Kasus bunuh diri Yoo Ju Eun, aktor asal Korea Selatan, menjadi salah satu bukti bahwa konsekuensi negatif yang dialami aktor dapat berdampak fatal. Ia bunuh diri di usia 27 tahun diduga karena mengalami depresi bekerja di dunia seni peran (Janati, 2022). Dalam catatan yang ditemukan, ia mengungkapkan kecintaannya terhadap dunia akting. Meski begitu, ia merasa berkarir di bidang ini terasa sangat sulit dan menyiksa. Bertahan dengan pekerjaan sebagai aktor memang bukan hal yang mudah. Dalam dunia teater, latihan keras para aktor demi memberikan pertunjukan bermutu nyatanya tidak membuahkan apresiasi masyarakat sesuai dengan harapan. Antusiasme masyarakat pada seni pertunjukan, termasuk seni teater, mengalami penurunan di kota-kota besar dan daerah di Indonesia. Sebenarnya belum ada data pasti yang memberikan gambaran statistik penurunan minat masyarakat terhadap seni pertunjukan, namun jumlah organisasi atau

lembaga seni di Indonesia terus mengalami pengurangan (Darmawan dalam Indra, 2016). Indra (2016) mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami oleh organisasi atau lembaga seni dalam menghadirkan pertunjukan berkaitan dengan masalah pendanaan, apresiasi penonton yang *segmented* dan sulit dijangkau, serta minimnya regenerasi seniman pertunjukan.

Di samping konsekuensi berakting dan tantangan yang dihadapi di dunia seni teater, tidak sedikit aktor yang masih bertahan untuk menekuni bidang ini. Fakta tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai alasan mereka masih memilih aktivitas ini. Berkaitan dengan teori manusia sebagai *homo ludens*, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi alasan aktor teater menjadikan aktivitas berakting sebagai ‘permainan’ yang mereka pilih. Katil, seorang sutradara teater, mengatakan bahwa aktor teater tidak bisa melakukan kesalahan karena pertunjukan tidak bisa diulang, tidak seperti aktor perfilman. Kondisi ini mendatangkan tuntutan untuk menjalani latihan yang lebih intens dari segi fisik, mental, dan stamina untuk mempersiapkan pertunjukan yang berlangsung selama beberapa jam tanpa henti (Katil dalam Fundrika & Efendi, 2022). Motivasi aktor akan mempengaruhi kemampuannya menghadapi tuntutan kerja yang tinggi. Selain itu, aktivitas berakting juga menuntut aktor untuk mentransformasikan diri menjadi tokoh yang diperankan. Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan aktor di dunia nyata. Peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh hal ini terhadap kehidupan aktor di dunia nyata. Pada penelitian ini, fokus riset dipusatkan pada keunikan pengalaman aktor teater yang berperan sebagai tokoh utama dalam

pementasan. Aktor teater pemeran utama dipilih karena dianggap memiliki pengalaman unik dari tanggung jawabnya menjadi pembawa cerita dalam naskah.

Penelitian pada aktor teater telah didokumentasikan dalam beberapa riset terdahulu. Beberapa temuan peneliti terhadap aktor teater diantaranya membahas tentang hubungan apresiasi seni dengan kebermaknaan hidup, perkembangan kematangan diri, kesejahteraan psikologis dalam proses kreatif, studi deskriptif pengalaman *flow*, dan konstruksi makna seni teater (Nofianto, 2002; Lutfiah, Yuwono, & Iriani, 2006; Syahutari, 2019; Rozaq & Wahyudi, 2020; Elfafriani, 2016). Belum ada penelitian yang membahas mengapa teater ini menjadi aktivitas yang menarik bagi aktor serta bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan aktor. Csikszentmihalyi (2014) meneliti bagaimana suatu aktivitas dapat menjadi hal yang menarik bagi individu, namun subjek penelitiannya terbatas pada pemain basket, pemain catur, pemanjat tebing, dan komposer musik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menggali pengalaman subjektif aktor secara lebih mendalam berkaitan dengan perjalanannya menekuni bidang seni peran serta pengaruh teater terhadap kehidupannya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemaknaan aktor teater sebagai pemeran utama?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pemaknaan aktor yang menjadi pemeran utama dalam pertunjukan teater. teater yang dimaksud adalah pertunjukan seni peran yang ditampilkan secara langsung di hadapan penonton.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah kajian fenomenologi interpretatif mengenai psikologi dan seni yang berkaitan dengan eksplorasi pengalaman aktor teater sebagai pemeran utama, sehingga dapat memberikan pemahaman mengenai peran psikologi dalam ranah kesenian. Peneliti juga berharap penelitian ini mampu menambah referensi dalam bidang keilmuan yang relevan melalui pemahaman yang detail dan mendalam tentang topik penelitian.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna memperoleh manfaat praktis bagi:

a. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman baru bagi peneliti untuk mempelajari pengalaman aktor teater secara mendalam. Melalui penelitian ini, peneliti belajar untuk mengeksplorasi psikologis aktor teater yang berpengalaman menjadi pemeran utama.

b. Aktor teater

Aktor dapat memperoleh pemahaman tentang proses berteater, khususnya saat berperan sebagai pemeran utama. Pemahaman ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan keikutsertaan aktor dalam sebuah produksi teater. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk merefleksikan serangkaian pengalaman selama bekerja di dunia seni peran bagi partisipan penelitian. Selain itu, partisipan diharapkan juga mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman terhadap diri sendiri sebagai aktor teater.

c. Komunitas atau lembaga teater

Hasil penelitian dapat digunakan oleh komunitas atau lembaga teater sebagai organisasi untuk memahami dinamika psikologis aktor, sehingga dapat merumuskan strategi pengembangan performa seniman di bidang seni peran.

d. Pembaca

Peneliti berharap pembaca dapat lebih memahami perspektif aktor teater dalam menjalani perannya sebagai pemeran utama, sehingga dapat mengembangkan wawasan serta apresiasi seni bagi pembaca.