



## PEMERANAN TOKOH CLOV DALAM NASKAH *END GAME* KARYA SAMUEL BECKETT TERJEMAHAN ASRUL SANI MENGGUNAKAN TEKNIK AKTING MEISNER

Wahyu Anriansyah, Enrico Alamo, Firdaus

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Muhammad Athar Rizkillah  <a href="mailto:Wahyupalgod@gmail.com">Wahyupalgod@gmail.com</a>            Institut Seni Indonesia            Padangpanjang</p>	<p>Pemeranan tokoh CLOV dalam lakon End Game karya Samuel Beckett, terjemahan Asrul Sani menggunakan teknik akting Meisner merupakan penciptaan seni peran yang dilakukan pemeran untuk mewujudkan teknik persiapan emosional, improvisasi dan pengulangan sebagai formula untuk mewujudkan tokoh CLOV pada sebuah pertunjukan teater, sesuai dengan penafsiran pemeran terhadap tokoh yang telah dibuat. Penciptaan pemeranan tersebut diawali dengan analisis struktur dan tekstur tokoh CLOV. Bagian dari analisis struktur tokoh CLOV meliputi aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi tokoh. Analisis tekstur tokoh meliputi dialog dan spektakel. Hasil dari analisis dan tafsir pemeran terhadap tokoh tersebut dijadikan pedoman dalam upaya proses penciptaan tokoh, dengan bertumpu pada pendekatan peran dan daya cipta melalui potensi dan kekayaan batin, yang secara akademik dimiliki oleh pemeran. Penciptaan tokoh CLOV pada pertunjukan teater adalah satu upaya untuk memahami kembali pikiran-pikiran absurd yang tercermin berdasarkan perwujudan tokoh yang menunjukkan keadaan tragis dan juga komedi yang ditampilkan pada seluruh adegan, dalam pemeranan tokoh CLOV.</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Pemeranan, Tokoh CLOV, Samuel Beckett, Meisner, Pementasan.</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a>)</p>	

### PENDAHULUAN

Naskah lakon *End Game* karya Samuel Beckett (terjemahan Asrul Sani), tokoh CLOV menjadi salah satu karakter yang terjerumus dalam lingkaran absurditas. Absurd itu sendiri adalah suatu kondisi dimana seseorang yang berada didalamnya akan merasakan kejemuan dan kontemplatif akibat suatu pemikiran serius terhadap sebuah fenomena, sehingga pemecahan masalah yang begitu yang membingungkan atau ketidakpahaman terhadap sebuah realita dapat menjadikan seseorang mengalami kebosanan dalam hidupnya. Kadangkala tidak sedikit dari seseorang yang mengalami kondisi absurd mempunyai rasa putus asa, dan bersikap irasional untuk memutuskan sikap dalam menghadapi situasi absurd tersebut.

CLOV yang tengah sibuk dengan pekerjaan rutinnnya harus meredam rasa kesal dengan hanya menggerutu tanpa tujuan. Kehidupan sesak dan membosankan membuat pikirannya kacau sehingga ia merasa harus segera mengakhiri permainan tersebut (yudiarni, 1999:35). Keadaan aneh dan dianggap tidak mempunyai masa depan sama sekali, itulah yang dianggap CLOV sebagai sebuah permainan mematikan yang suatu saat dapat membunuh pikiran serta jiwanya. Di dalam sebuah ruangan sempit dan sangat tersembunyi itu, CLOV juga harus hidup dengan sebuah penderitaan lainnya, yaitu HAM. Pekerjaan-pekerjaan ringan menjadi terasa sangat rumit, cerita-cerita masa lalu yang naratif menjadi cerita horor perusak suasana, adalah HAM si pelaku dalam semua itu.

CLOV menjadi sangat terbebani dengan perintah HAM yang sedikitpun tidak masuk akal. Pada awalnya CLOV selalu menjalani kehidupan yang membosankan itu dengan tenang tapi tetap terbebani sesuai dengan sifatnya yang damai. Tetapi kedamaian dari hari ke hari kedamaian hati tersebut menjeratnya perlahan, sehingga CLOV tidak sanggup lagi menahan belenggu nasib dan berupaya dengan keras melepaskan diri untuk mengakhiri permainan tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) absurd mempunyai arti tidak masuk akal atau mustahil. Hal tersebut serupa dengan pendapat Martin Esslin yang mengatakan bahwa absurd adalah suatu usaha untuk membuat manusia menyadari realitas mutlak kondisinya, untuk mengajarkan Kembali makna keajaiban kosmis yang hilang dan membangkitkan hak eksistensi manusia dalam memandang problematika kehidupan rasial (Bertolt. 1997:67). Penjelasan tersebut menuai restropeksi terhadap diri seseorang memandang Kembali kekayaan intelektual untuk dapat hadir Kembali menghidupkan suasana koheren dalam tatanan Masyarakat global, maka disitulah teater menjadi sebuah wadah untuk menyampaikan pesan moral dan perhatian manusia dalam menyikapi permasalahan kemanusiaan yang kian rumit. Namun untuk dapat menstranformasikan pemahaman teks agar dapat hadir sebagai suatu upaya penyampaian pesan, maka secara kolektif dibutuhkan kerja sama antar elemen pertunjukan untuk dapat

menjadikan permasalahan tersebut ke atas panggung seperti, sutrada, dramaturg, aktor, manajemen produksi, dan artistik. Salah satu elemen yang akan menjadi topik pembahasan dalam hal ini adalah aktor atau pemeran dalam kepaduan pertunjukan.

Maka dari uraian tersebut seorang aktor juga mesti mempunyai observasi untuk menjadi landasan dalam mewujudkan karakter atas situasi yang akan disampaikan, sehingga dapat mengidentifikasi faktor atau peristiwa yang akan diwujudkan ke atas panggung. CLOV adalah salah satu tokoh dalam lakon *End Game* yang menjadi sasaran utama pemeran untuk menginterpretasikan absurditas menjadi sebuah pertunjukan (Handoko, 2002:98). Cacat fisik yang dialami CLOV pada kaki membuatnya sulit melakukan segala macam aktivitas keseharian di samping kejiwaannya yang *phlegmatis*, yaitu seseorang yang tenang namun mempunyai potensi hilang kontrol apabila emosinya sudah mencapai puncak. Aspek lain yang membuat absurditas terjadi di tengah-tengah dialog antar tokoh dalam lakon *End Game*, adalah tentang pembahasan nilai kehidupan

yang dituturkan secara cair atau komedi dengan esensi dialog yang sebenarnya begitu sulit dipahami, sehingga apabila dipikirkan, maka akan menimbulkan efek kontemplatif bagi penonton.

Pesan yang disampaikan antara CLOV dan HAM, serta ditambah adegan antara NAG dan NEL akan membuat serangkaian kejemuan dapat saja terjadi di atas panggung, karena masing-masing tokoh mempunyai karakter yang berbeda. Represi yang dilakukan HAM terhadap CLOV juga dapat terlihat sebagai sebuah simbol dalam kasus kemanusiaan pada umumnya, sebuah perenungan atas ketidakberdayaan manusia dalam menjalani kehidupan yang menjemukan. CLOV dan HAM mempunyai kedekatan emosional lebih dibandingkan dengan tokoh yang lain. CLOV terlihat seperti kaki dari HAM yang selalu setia mengerjakan apapun perintah dari HAM, walaupun terdapat beberapa dialog yang menggambarkan kekesalan CLOV atas semua deritanya.

Disamping itu koneksi antara CLOV dan HAM mempunyai tantangan tersendiri bagi pemeran, karena banyak diantara dialog mereka yang kurang kongruen namun mempunyai arti tersendiri apabila dilakukan tafsir lebih lanjut. Kepahitan pengalaman hidup yang didiskusikan secara tidak masuk akal secara luas dapat memperlihatkan situasi komedi, akan tetapi apabila teknik penyampaian penyampain dialog tidak diolah secara detail maka pesan yang terkandung didalamnya juga tidak akan tersampaikan (saaduddin,1998:112). Di situlah tantangan pemeran untuk menyampaikan makna dialog terhadap penonton.

Dari segi penokohnya yang lain, pemeran mempunyai keterkaitan perseptif *blocking* dan bisnis akting yang ditawarkan oleh tokoh CLOV untuk diperankan. Aktivitas yang intens serta keadaan cacat fisiknya harus ditanggapi oleh salah satu perhitungan teaterikal yang matang, maka energi dan stamina dari seorang pemeran harus berada pada prosisi yang baik untuk menanggapi durasi permainan. Pengalaman bermain saja tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pengkarakteran tokoh CLOV, sehingga dibutuhkan beberapa metode pemeranan demi menumbuhkan wujud nyata tokoh terhadap pemeran sendiri, di antaranya ialah metode dari teknik akting Meisner dan beberapa Langkah pencarian dan latihan dalam upaya mewujudkan tokoh CLOV.

Berdasarkan beberapa motif yang telah dijabarkan tersebut, pemeran akan masuk dan terlibat pada wilayah bentuk dan gaya lakon *End Game* sebagai suatu keutuhan pertunjukan, yang juga akan menjadi alasan subjektifitas dalam penguasaan ide cerita demi menunjang praktikum pengkarakteran yang lebih spesifik, maka berbagai tindakan analisa dan keikutsertaan komponen-komponen penunjang akan pemeran bahas literatur maupun prateknya.

## **METODE PENELITIAN**

Film Menggunakan Teknik Akting Meisner, pendekatan yang intens dan terfokus pada pengembangan keterampilan akting yang otentik dan responsif, Aktor di ajarkan hidup sepenuhnya di dalam situasi imajiner karakter mereka. Ini melibatkan kemampuan untuk melepaskan ego dan pengalaman pribadi untuk meresapi sepenuhnya kehidupan karakter akan di ciptakan dengan Teknik meisner.

## 1. Persiapan emosional

teknik Meisner ini mengharuskan seorang aktor untuk memasuki sebuah adegan secara emosional dengan memanfaatkan imajinasi atau pengalaman nyata untuk mengakses keadaan emosional karakter. Aktor kemudian harus fokus pada mitra adegan mereka dan perilaku naluriah manusia untuk mendorong tindakan, membuktikan bagaimana emosi pribadi yang menyiksa dapat digunakan untuk meningkatkan keadaan emosi sang aktor, sehingga menciptakan penampilan yang lebih jujur.

Teknik persiapan emosional Meisner adalah metode yang dirancang untuk membantu aktor mengakses dan memicu emosi spontan saat tampil.

Teknik ini didasarkan pada prinsip bahwa emosi tidak dapat dipaksakan, tetapi harus muncul secara alami dari dalam diri aktor. Aktor dilatih untuk mengamati dan merasakan dunia di sekitar mereka dengan penuh perhatian. Mengamati bagaimana orang lain bereaksi dalam situasi emosional dan mencoba memahami apa yang mendasari reaksi tersebut. Hal ini juga didorong untuk menggali pengalaman pribadi mereka sendiri untuk menemukan emosi yang serupa.

Melatih untuk menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan skenario dan karakter yang memicu emosi tertentu. Mereka membayangkan diri mereka berada dalam situasi yang memicu emosi yang ingin mereka tampilkan dan membiarkan diri mereka merasakan emosi tersebut secara alami. Pemeran melakukan latihan khusus untuk membantu mereka mengakses dan memicu emosi.

Latihan ini dapat mencakup latihan pernapasan, relaksasi, dan improvisasi dan ingatan sensorik pemeran untuk membangkitkan emosi dan mengingat sensasi fisik dan emosional yang mereka alami saat mengalami emosi tertentu di masa lalu. Teknik persiapan emosional Meisner membutuhkan waktu dan latihan untuk dikuasai. Namun, dengan latihan yang konsisten, aktor dapat belajar untuk mengakses dan memicu emosi spontan dan otentik saat tampil, yang dapat menghasilkan pertunjukan yang lebih hidup dan menarik.

Teknik persiapan emosional Meisner hanyalah salah satu dari banyak metode yang dapat digunakan aktor untuk mengembangkan keterampilan emosional mereka. Ada banyak metode lain yang tersedia, dan aktor harus bereksperimen untuk menemukan metode yang paling cocok untuk mereka.

## 2. Improvisasi

Teknik Meisner ini mendorong sikap spontan, membatasi pemikiran, dan memungkinkan karakter berinteraksi sealami mungkin. Teknik Meisner menyatakan bahwa aktor hanya boleh bereaksi ketika diprovokasi oleh rangsangan yang terjadi secara alami dalam adegan. Ketika aktor sepenuhnya terhubung dengan sebuah adegan dan pemain lainnya, improvisasi menjadi organik, dan reaksi mencerminkan kebenaran. Improvisasi absurd adalah jenis improvisasi yang menggunakan elemen absurd dan surealis untuk menciptakan pertunjukan yang lucu, aneh, dan tidak terduga.

Improvisasi jenis ini sering kali mengabaikan logika dan realitas, dan fokus pada menciptakan momen-momen yang mengejutkan dan menghibur. Penggunaan elemen absurd dalam sering kali menggunakan elemen yang tidak masuk akal atau tidak logis, seperti karakter yang aneh, situasi yang tidak biasa, dan dialog yang tidak terduga. Hal ini absurd bertujuan untuk menghibur penonton dengan menciptakan momen-momen yang lucu dan tidak terduga. Improvisasi absurd tidak selalu mengikuti aturan logika dan realitas. Improvisator bebas untuk menciptakan dunia mereka sendiri dan menjelajahi kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbatas.

Fokus pada spontanitas improvisasi absurd adalah tentang spontanitas dan improvisasi. Improvisator tidak memiliki naskah atau rencana, dan mereka harus menciptakan pertunjukan saat itu juga. Ada hal yang harus dipahami untuk aktor yang akan memainkan tokoh dalam bentuk improvisasi. Bagian pertama membahas tentang prinsip-prinsip dasar improvisasi teater, termasuk pemahaman atas pengembangan permainan teater dan teknik-teknik dasar improvisasi. Bagian kedua membahas tentang cara mengajar improvisasi teater, termasuk teknik-teknik pembelajaran dan pengembangan permainan. Dalam hal lain bahwa improvisasi dapat membantu para aktor untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami karakter dan situasi, serta dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berimprovisasi dan bekerja sama dalam sebuah kelompok.

### **3. Pengulangan**

Teknik Meisner ini merupakan permainan pengulangan kata untuk mendorong “hidup jujur dalam keadaan imajiner”, dan untuk melatih respons para aktor. Teknik pengulangan Meisner adalah latihan yang dirancang untuk membantu aktor mengembangkan kemampuan mereka untuk mendengarkan, mengamati, dan bereaksi secara spontan terhadap lawan main mereka. Teknik ini didasarkan pada prinsip bahwa aktor harus selalu berada di saat ini dan bereaksi secara spontan terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka. Dalam bentuk contoh dua aktor berhadapan, aktor pertama memulai dengan mengucapkan kalimat sederhana kepada aktor kedua. Aktor kedua mengulangi kalimat yang sama persis dengan intonasi dan ekspresi yang sama seperti aktor pertama. Aktor pertama kemudian mengucapkan kalimat lain, dan aktor kedua kembali mengulanginya. Proses ini diulangi selama beberapa menit, dengan aktor pertama yang terus memberikan kalimat baru dan aktor kedua yang terus mengulanginya.

Tujuan dari teknik pengulangan adalah untuk membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memperhatikan lawan main mereka. Membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk bereaksi secara spontan dan otentik terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka. Membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk tetap berada di saat ini dan fokus pada lawan main mereka.

Teknik pengulangan Meisner adalah latihan yang sederhana namun kuat yang dapat membantu aktor meningkatkan keterampilan mereka. Meningkatkan

kemampuan aktor untuk mendengarkan dan memperhatikan lawan main. Teknik pengulangan Meisner dapat digunakan oleh aktor dari semua tingkatan pengalaman. Ini adalah latihan yang bagus untuk pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar improvisasi, dan juga dapat bermanfaat bagi aktor yang lebih berpengalaman yang ingin meningkatkan keterampilan mereka. Teknik pengulangan Meisner hanyalah salah satu dari banyak latihan improvisasi yang tersedia. Ada banyak latihan lain yang dapat digunakan aktor untuk mengembangkan keterampilan mereka, dan aktor harus bereksperimen untuk menemukan latihan yang paling cocok untuk mereka.

## **HASIL**

Dalam lakon *End Game*, karya Samuel Beckett, tokoh KLOV adalah sebuah gambaran imajinasi yang dapat diwujudkan secara nyata melalui berbagai persiapan seorang aktor. Pendekatan tokoh secara momental dapat mengantisipasi kerja seorang aktor mendapatkan resiko, seperti skeptik dalam memilih langkah penciptaan atau penggunaan beberapa metode yang tidak konsisten dan efektif, dalam mewujudkan tafsir yang telah dilakukan. Secara garis besar, metode yang dapat digunakan adalah sebuah metode dasar dan inheren dengan pengalaman seorang aktor dalam mewujudkan tokoh. Kesatuan tersebut tidak lain berupa pemilihan beberapa langkah ideal saat pelaksanaan proses latihan pemeranan.

Mengimajinasikan tokoh CLOV dalam berbagai variasi adalah hal wajar, karena perspektif seseorang dalam menggambarkan sebuah objek fisik belum dapat secara kompleks apabila seseorang itu belum menganalisisnya secara kontekstual. Implementasi teks terhadap tokoh CLOV yang matang dapat menghadirkan suatu sosok yang lebih aktual. Maka dalam praktek perwujudannya, seorang aktor dapat berimplikasi terhadap teks. Tahap berikutnya, adalah menyesuaikan motif dialog dengan kebiasaan aktor diluar nebement, apabila seorang aktor mempunyai suatu kondisi procedural dalam dirinya, maka kondisi tersebut mesti dipertimbangkan dan disesuaikan dengan teks agar terciptanya suatu bentuk yang tidak dipaksakan.

Pembebasan tokoh dalam lakon bertujuan agar tokoh tidak hanya menjadi sebuah gambaran fiktif belaka. Akan tetapi, menjadikan sebuah tokoh dalam lakon hadir sebagai perwujudan nyata ke atas panggung dan menjadi sebuah subjek yang jelas, Perwujudan tokoh dalam pementasan drama tidak semata menjungkirbalikan fakta, bahwa tokoh dalam lakon adalah sebuah sosok ciptaan dari pengarang, tapi tokoh yang diperankan menjadi lebih tegas untuk menyampaikan sebuah pesan moral dari lakon itu sendiri. Hal ini sebenarnya adalah prinsip dari seni pertunjukan, agar isian dari naskah tidak lebih esensial dan semakin konteks dengan realitas. Berdasarkan perihal tersebut, maka akan didapatkan teater adalah sebuah sarana ekspresi dalam sebuah ruang realitas yang bermuara di atas panggung.

### **1. Rancangan Fisik Tokoh CLOV**

Dalam Keadaan fisik tokoh CLOV yang kurus dan mempunyai cacat pada kakinya, tergambar bagi pemeran karena hasil analisis tokoh CLOV pada teks lakon. Namun keadaan fisiknya yang lain sulit untuk teridentifikasi. Oleh karena itu, untuk

mewujudkan keadaan fisik tokoh CLOV secara komplit, maka pemeran akan melakukan perancangan terhadapnya. Rancangan fisik dalam tahap ini, sangat erat kaitannya dengan metode yang akan pemeran gunakan untuk mewujudkan tokoh CLOV.

Perancangan fisik ini mesti mempertimbangkan keadaan fisik aktor yang akan memainkannya. Gaya rambut tokoh CLOV akan dibuat mengembang dan tidak teratur. Pada wajah CLOV pemeran akan membuat efek yang mengikuti anatomi wajah pemeran sendiri. CLOV akan dibuat seakan-akan mencerminkan sebuah ekspresi yang terlihat sangat lelah. Setelah itu pemeran juga akan membuat efek luka pada kakinya untuk menambah kesan kecacatan.

Gestur tokoh CLOV juga akan dibuat mendekati bentuk simetris. Bentuk seperti ini membuat agar bentuk tokoh CLOV tidak kaku saat dilihat dari keadaannya berdiri. Cara tokoh CLOV bergerak juga akan pemeran diperhatikan. Sebab keadaan tokoh CLOV yang nampak sangat letih dengan beban hidupnya, akan ditampilkan dengan gestur yang semestinya. Dalam rancangan fisik ini, pemeran juga akan membicarakan bagaimana kostum yang akan digunakan CLOV. Sebab kostum adalah salah satu gambaran fisik CLOV yang paling jelas titik identifikasinya. CLOV menggunakan kostum orang Eropa pada awal abad ke-20. Dengan gambaran kostum tersebut, pemeran akan jelas mewujudkan ke CLOV pada bagian fisik secara menyeluruh.



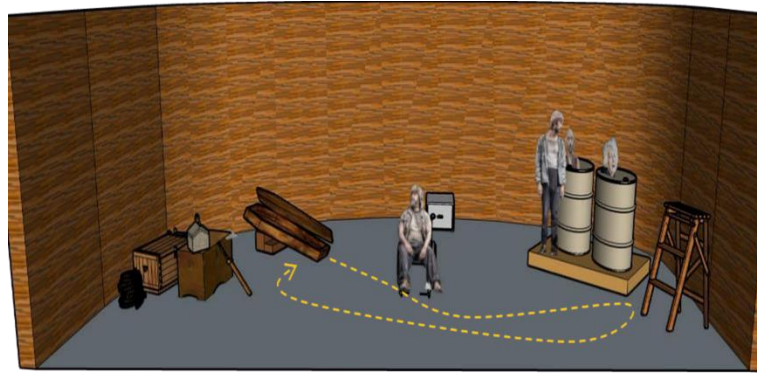
**Gambar 1.**

Rancangan kostum tokoh CLOV  
Sumber foto: M. Andreanda (2024)

## 2. Blocking

penciptaan *Blocking* halus merupakan bagian yang berkembang dari *blocking* kasar. Pada tahapan *blocking* halus ini tidak hanya perkembangan posisi saja

melainkan perpindahan pemain sudah ditetapkan dan disempurnakan oleh sutradara. *Blocking* juga mencakup arahan tentang bagaimana para aktor harus berinteraksi satu sama lain, termasuk penggunaan ruang fisik dan kontak fisik. *Blocking* halus bertujuan untuk membuat perpindahan pemain semakin rapi dan tertata pada saat di atas panggung serta membuat pemain tidak kebingungan dan penonton yang menonton juga merasa enak terlihat.



**Gambar 2.**

Blocking Clov keluar dari peti

Sumber Foto: M. Andreanda (2025)

Clov keluar dari peti, berjalan mengambil tangga dan melihat ke arah jendela kanan dan kiri secara bergantian. Setelah itu meletakkan tangga di dekat tong dan kembali lagi ke dalam peti. Sementara itu Ham duduk di atas kursi roda yang berada di Tengah panggung. Clov keluar dari peti, berdialog dengan Ham, tak lama setelah itu Nagg dan Nell muncul dari dalam tong lalu Clov kembali lagi ke dalam peti.

### 3. Rancangan Rias Tokoh Clov

Penggunaan rias bertujuan untuk mempertegas karakter wajah dan mimik pemeran dalam memerankan tokoh CLOV. Rias memberikan suatu identifikasi tokoh terhadap wajah pemeran maupun kondisi fisik lainnya sesuai yang dibutuhkan, sehingga muncul perbedaan dari wajah pemeran yang asli dengan toanh. Dalam hal ini, upaya untuk mewujudkan karakteristik tokoh CLOV secara fisiologi, pemeran akan murian wajah pemeran agar tumpak pacat, rambut

beretakan dan menggunakan rias efek untuk menghadirkan efek darah pada bidang pemeran. Pemilihan rias efek ini disesuaikan dengan tafsir pemeran pada teks, bahwa CLOV memiliki suatu penyakit yang menyebabkan hidungnya sesekali mengeluarkan darah sehingga ia selalu menyempatkan waktu untuk minum obat.



**Gambar 3.**  
Rancangan Rias tokoh CLOV  
Sumber Foto: M. Andrenda (2025)

#### 4. Rancangan Property Tokoh Clov

Properti yang akan digaskan oleh pemerat pada pertajukan yang akan ditampilkan secara utuh, merupakan hal perunjang lainnya wak memperlihatkan bagaimana kondisi tokoh HAM. Sebelum diwujudkan ke atas panggung, perterran solebih dahulu merancang pamburen properti dengan menyesuaikan apa yang dihatraikan dalam lakon mengenai tokoh. Sebagaimana yang telah dianalisis sebelumnya mengenai fisiologi tokoh HAM, pemeran akan menggunakan properti berupa sebuah tong yang telah dimodifikasi sedemikian rupa hingga fungsinya sama dengan kursi roda.



**Gambar 4.**  
Property tokoh clov

## 5. Rancangan Setting Panggung

*Ti'ti*, penulis Setting panggung berpengaruh pada ruang pergerakan pemeran. Pada perancangan setting panggung disesuaikan dengan penggunaan pola gerak dan perpindahan pemeran sebagai tokoh CLOV maupun pemain lainnya. Di samping itu, perancangan setting panggung bertujuan untuk mempertegas latar tempat keberadaan tokoh CLOV. Sebagaimana yang digambarkan dalam lakon, bahwa CLOV dengan tokoh lainnya berada dalam sebuah ruangan dengan dua jendela, maka hal itu menjadi acuan untuk merancang gambaran setting panggung saat pertunjukan. Diskusi yang dilakukan penata setting bersama sutradara, sekaligus dengan pemeran dan pemain lainnya merupakan penyesuaian atas kebutuhan pemeran dalam melakukan pola perpindahan dan pergerakan. Pemeran juga harus mengetahui seperti apa gambaran setting yang akan diwujudkan di atas panggung, mengingat bahwa masih ada kaitannya dengan kebutuhan pemeran, meskipun sebenarnya ini adalah tugas seorang penata setting untuk merancangnya.

Setelah adanya pembicaraan yang berulang kali selama proses mengenai bentuk setting panggung yang akan diwujudkan, guna mempertegas latar tempat ketika pemeran sedang berlaku di atas panggung sebagai tokoh CLOV, makpada akhirnya rancangan setting telah ditentukan seperti gambar di selanjutnya.



Gambar 5.  
Artistik panggung  
Sumber foto: M. Andreanda (2025)

## KESIMPULAN

Berdasarkan Lakon *End Ghame*, terjemahan: Asru Sani merupakan sebuah karya sastra yang mempersembahkan ruang-ruang absurditas, sehingga membuat tokoh didalamnya mengalami suatu tragedi yang tampak seperti konedi. Harapan kosong dan penantian terhadap akhir permainan menjadi sebuah rutinitas yang dijalani para tokohnya. CLOV adalah salah satu wakil yang menyampaikan pesan kepada penonton, bahwa hidup yang sesungguhnya tidak mudah untuk ditakhlukan. Oleh sebab itu, bersiaplah untuk mengorbankan diri kepada kebuasan hidup itu sendiri.

Tokoh CLOV dalam lakon *End Game*, adalah seorang yang terpenjara dalam ruang absurditas, sehingga membuat kejiwaannya seakan terpenjara oleh situasi yang suram

dan seakan tanpa harapan. Perlawanannya terhadap beban mental tersebut tidak banyak mempunyai pengaruh, dan pada akhirnya CLOV tetap pada kondisi yang selalu berulang selama hidupnya. Dengan kondisi CLOV yang demikian rumit, Samuel Beckett menawarkan sebuah tantangan besar bagi aktor yang ingin memerankan tokoh CLOV, agar dapat berjuang bersama CLOV dalam menghadapi aura absurditas dalam naskah tersebut.

Analisa terhadap tokoh CLOV menjadi landwonn pemeran untuk dapat mewujudkan tokoh CLOV ke atas panggung. Proses perwujudan tersebut adalah suatu proses kreatif yang membutuhkan metode penciptan persat, dan dukungan berbagai elemen untuk dapat membangun tokoh CLOV menjadi sebuah sosok nyata yang dapat disaksikan. Sebagaimana konsep dari pemeran dalam proses mewujudkan tokoh CLOV akan dilalui dalam berbagai tahapan untuk sampai pada suatu bentuk yang intensif.

Implementasi dari praktek perwujudan tokoh CLOV meliputi berbagai langkah ahyang metodis, dimana langkah itu sendiri beranjak dari pengalaman akademis ataupun pengalaman pribadi untuk dapat sampai pada tahap penyempurnaan. Setelah proses analisis yang dalam, dan dilanjutkan pada tahap yang metodis, pemeran akan berupaya mewujudkan tokoh CLOV dengan dasar latihan yang rutin dan sistematis. Proses tersebut hadir atas formulasi dari metode Stanislavsky dengan metode yang pemeran dapatkan sendiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Barttow, A., & Desyatova, y. (2013). *Sitem Sekolah Amerika*. Moskow: Komunitas Teater dan Terry Menethu.
- Beckett, S. (2010). *Drama pengulangan sebagai alat Dramatisasi Tulisan Samuel Beckett*. Amerika: Vital Voranau.
- Esslin, M., & Mukhid, A. (2008). *Teater Absurd*. Mojokerto: Pustaka Banyumili, Longwell, D. (1987). *SANFORD MEISNER ON ACTING*. New york: Guened Abraham.
- 1 Merek, yang ditulis oleh Constantin Stanislavsky, M Edwin Wilsem, Teater Je It Very Handayani, dan The Livery Art. Lihaary of Congrealoging 101
- Hassanudin, Drama Karya Dalam Dur Dienst, Angka 190 Jakob Sumardjo, Ikhtiar Sejarah Teater toral, Angk Julius Bahnsen, "Tipedogi tipologi yang Berdasarkan Tempranas, Filologi
- Kepribadian, hamardi Suryakrama, Rajawali Po, 2014. Karen Lasians, Biografi famuel Beckett, Winds, 2009 Lailatul Fitriyah, Pengantar Paikologi Klinis, Preta Putaka Jakarta, 2014. Martin Eastin, Teater Absurd, ler). Abdul Mukhid, Mojokerto, Pustaka Banyumill, 2008.
- Meg Upton, MTC Education Teacher's 2015 End Game by: Samuel Beckett Melbourne Theatre Company, 2015. Santoso Kristeva, Sejarah Ideologi Dunia. Lentera Kreasindo, 2011. Ulfah Nurhazizah, Sastriawan/Seniman Teater "Djoko Quariantyo" M2Indonesia, 2015.