



**Penerapan Metode Stanislavsky pada Pemeranan Tokoh Marry  
dalam Naskah *Kembara Kelam* karya Eugene O'Neill**

**Lingga Finolia<sup>1\*</sup>, Hendri Jihadul Barkah<sup>2</sup>, Desi Susanti<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang,  
Padangpanjang, 27128, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang,  
Padangpanjang, 27128, Indonesia

<sup>3</sup>Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang,  
Padangpanjang, 27128, Indonesia

\*Corresponding Author

Email: [finolialingga@gmail.com](mailto:finolialingga@gmail.com)

#### Article Info

Received on

13/08/2023

Revised on

26/07/2025

Accepted on

29/07/2025

#### License

©2025. The Author(s).  
Published by Program Studi  
Seni Drama, Tari dan Musik,  
Universitas Jambi. Jurnal  
Cerano Seni: Pengkajian dan  
Penciptaan Seni Pertunjukan  
is licensed under a: [Creative  
Commons Attribution 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



#### Abstrak

Artikel ini membahas tentang proses pemeranan tokoh Marry dalam naskah *Kembara Kelam* karya Eugene O'Neill terjemahan Fathul A. Husein. Kerja pemeranan ini merupakan upaya mewujudkan karakter tokoh Marry melalui pendekatan metode akting Stanislavsky, khususnya teknik *magic if*. Metode pemeranan yang digunakan adalah observasi, imajinasi, ingatan emosi dan pendandanan tokoh. Hasil dari kerja pemeranan ini adalah terwujudnya tokoh Marry dalam akting yang realistis dengan karakter yang kompleks. Proses ini menunjukkan bahwa teknik *magic if* dalam penerapan metode akting Stanislavsky merupakan metode yang efektif dalam mewujudkan tokoh ke atas panggung.

**Kata kunci:** Pemeranan; Stanislavsky; *Kembara Kelam*; *Magic If*; Eugene O'Neill.

#### Abstract

*This article discusses the acting process of the character Marry in the play Kembara Kelam by Eugene O'Neill, translated by Fathul A. Husein. The acting work aims to embody the character of Marry through the Stanislavsky method, with a particular focus on the "magic if" technique. The acting methods employed include observation, imagination, emotional memory, and character makeup. The result of this acting process is the successful realization of Marry as a realistic character with a complex persona. This process demonstrates that the "magic if" technique within the Stanislavsky method is highly effective in bringing a character to life on stage.*

**Keywords:** Acting, Stanislavsky; *Kembara Kelam*; *Magic If*; Eugene O'Neill.



## 1. PENDAHULUAN

Tokoh Marry dalam naskah *Kembara Kelam* yang diterjemahkan Fathul A. Husein dari *Long Day's Journey Into Night* karya Eugene O'Neill, merupakan tokoh yang memiliki beban psikis yang muncul dari permasalahan keluarga dan pilihan yang diambilnya (Heidarzadegan et al., 2024). Pada umumnya, keluarga merupakan tempat pertama bagi seseorang untuk memulai suatu kehidupan. Hubungan antara anak dan orang tua menjadi dasar dan penentu terciptanya sebuah keluarga yang harmoni (Havličková, 2018).

Marry digambarkan sebagai seorang ibu yang pada masa mudanya memiliki ambisi tinggi untuk menjadi biarawati dan pianis, sebelum ia bertemu dan memutuskan menikah dengan James dan melupakan impiannya. Marry memiliki cinta yang begitu besar kepada James, namun kebahagiaan itu tidak berlangsung lama. Marry tidak bisa menipu dirinya bahwa ia merasa tidak nyaman dan merasa kesepian dalam kehidupan keluarganya. Permasalahan muncul ketika tidak saling terbuka antara sesama keluarga. Marry yang kecanduan morfin karena suaminya tidak memberikan layanan pengobatan yang baik saat ia melahirkan anak bungsunya. Marry juga belum pulih dari kematian anaknya yang kedua (Johnson, 2025; Periš, 2022; King, 2024).

Tokoh Marry mengkonsumsi morfin awalnya diberikan oleh dokter sebagai penghilang rasa sakit pasca melahirkan (Fadinie et al., 2020; Nia Erviza & Rina Sri Widayati, 2024). Tokoh Marry setelah itu mengkonsumsi morfin secara terus-menerus sebagai upaya menghindari masalah keluarga yang diakibatkan suaminya James yang selalu perhitungan. James merupakan seorang aktor terkenal pada masa mudanya. Karier James dan kesibukannya membuat Marry harus ikut dengannya dalam berbagai situasi pertunjukan. Marry bahkan harus melahirkan Joshua anak sulung mereka dalam penginapan murahan. Selain itu anak bungsu mereka terserang paru-paru namun tidak ditangani secara serius oleh James. James memberikan layanan pengobatan murah,

barang-barang dan tempat tinggal murah untuk keluarganya.

Kondisi keluarga Tyron semakin memburuk ketika Marry mengkonsumsi morfin secara berlebihan. Joshua anak muda peminum alkohol dikeluarkan dari banyak sekolah dan tidak mendapatkan pekerjaan. Kecemburuan yang mendalam membuatnya jatuh pada kekosongan dan makna hidup. Kondisi Cristine semakin memburuk setelah dinyatakan menderita penyakit paru-paru kronis. Ayah mereka James, selalu tersinggung akibat tekanannya sebagai seorang ayah. Konflik dari naskah *Kembara Kelam* terlihat ketika dalam keluarga saling menyalahkan dan tidak menghargai peran satu sama lainnya. Tokoh yang pemeran pilih untuk diperankan adalah tokoh Marry. pemeran melihat kompleksitas tokoh Marry yang dihadirkan dalam naskah mewakili kondisi manusia yang berada pada tekanan batin terhadap masalah rumah tangga dan pilihan yang diambilnya.

Marry adalah seorang ibu yang berusia 54 tahun yang berjuang mengatasi ketergantungan terhadap morfin. Pada sisi lain jika ia tidak melakukan itu, ia sangat depresi dan trauma terhadap bayangan kisah masalah yang mengganggu psikisnya. Tokoh Marry memiliki impian yang gagal untuk menjadi seorang biarawati dan pianis. kematian putranya yang kedua membuatnya menyalahkan dirinya sendiri, James dan Joshua. Hal itu juga merupakan penyebab tokoh Marry selalu terlihat cemas dan gugup. Kecanduannya terhadap morfin berakibat kepada emosinya yang tidak stabil (Sipahutar, 2018; Indriyanti et al., 2024; Elisabet et al., 2022).

Pemeran melihat beban psikologis tokoh Marry sangat rumit sebagai seorang ibu dalam sebuah keluarga, sehingga pemeran tertantang untuk memainkannya. Untuk memerankan tokoh Marry, dibutuhkan kemampuan akting yang kuat. Kemampuan akting yang kuat adalah kemampuan aktor dalam mewujudkan visi dramatik penulis naskah melalui penciptaan karakter tokoh (Irianto et al., 2021). Dalam kerja pemeran, pemeran membutuhkan metode akting untuk mewujudkan



tokoh. Sehubungan dengan itu pemeran memilih metode akting yang digagas oleh Stanislavsky yaitu *magic if* “bagaimana jika yang ajaib” pemeran perlu menanyakan pada diri sendiri, ‘bagaimana jika ia mengalami hal itu?’ ‘bagaimana jika kondisi itu benar-benar terjadi?’ (Schnitzler, 1954). Pemeran beranggapan bahwa metode Stanislavsky adalah metode yang paling relevan untuk membantu pemeran dalam mewujudkan tokoh Marry pada naskah *Kembara Kelam* Karya Eugene O’Neill terjemahan Fathul A. Husein. Pemeran melihat kompleksitas persoalan keluarga yang ditulis oleh Eugene O’Neill sangat menarik untuk diangkat dan dipentaskan dalam sebuah pertunjukan teater (Irianto et al., 2022; Pasaribu et al., 2022).

Konsep pemeranan merupakan rancangan yang disusun sebelum memasuki ruang panggung dan merupakan tahapan kerja pemeran untuk mencapai kerja aktor dalam mewujudkan tokoh. Dalam penciptaan ini pemeran akan memerankan tokoh Marry dalam naskah *Kembara Kelam* karya Eugene O’Neill terjemahan Fathul A. Husein yang akan diwujudkan dengan gaya realisme. Realisme adalah aliran yang mewujudkan ilusi atas kenyataan di atas panggung (Harymawan, 1986). Berdasarkan penjabaran gaya tersebut, untuk dapat mewujudkannya pemeran membutuhkan sebuah metode. Tokoh Marry diperankan dengan menggunakan metode akting Stanislavsky. Metode akting Stanislavsky adalah serangkaian pendekatan sistem yang dibuatnya berdasarkan pengalaman yang telah dia lalui (Irianto et al., 2023; Oktav Berlianov, 2024). Penggunaan metode akting Stanislavsky pemeran lihat pada buku *Persiapan Seorang Aktor, Membangun Tokoh dan Akting Stanislavsky*.

Tanpa bentuk lahiriah, penokohan batin maupun ruh dari apa yang dicitrakan memang mustahil sampai ke penonton. Penokohan lahiriah menjelaskan dan memberikan ilustrasi, dan dengan demikian menyampaikan pola batiniah tokoh lakon yang kalian perankan kepada penonton (Constantin, 2008) Mewujudkan tokoh

Marry dengan metode Akting Stanislavsky dapat membantu pemeran mewujudkan akting yang sebenarnya di atas panggung. Tokoh Marry yang telah dianalisis dengan penjabaran di atas diwujudkan dengan “*magic if*” (seandainya) dengan jujur dan apa adanya seperti yang dijelaskan oleh Stanislavsky nilai “seandainya” dalam buku *Sistem Pelatihan Aktor* adalah ketika anda mampu mencapai keutuhan penyatuan antara diri anda sendiri dan penokohan yang menjadi bagian anda (Mitter, 2002; Scholte, 2015).

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode riset praktik (*Practice-Based Research*) dalam penciptaan seni peran. Metode penelitian ini memungkinkan hasil kajian dapat ditemukan melalui proses kerja praktik (pemeranan) (Candy & Edmonds, 2018; Riley, 2025; Wang et al., 2017). Hasil dari temuan selama proses dijabarkan secara deskriptif evaluatif. Sedangkan metode penciptaan pemeranan yang digunakan adalah metode akting Stanislavsky dengan teknik *magic if*. Berikut tahapan kerja riset praktik yang dilakukan dalam proses penciptaan pemeranan:

### 2.1. Observasi

Metode observasi adalah metode yang mengharuskan pemeran dapat menemukan data tentang tokoh dan karakternya melalui pengamatan secara langsung. Metode ini digunakan dengan cara menemukan kedekatan tokoh secara fisiologis, psikologis dan sosiologis dengan fakta di realita. Hasil dari observasi digunakan sebagai data dalam mewujudkan tokoh Marry secara gestur, emosi dan reaksi (Johnston, 2011; Ha, 2017).

### 2.2. Imajinasi

Data tentang tokoh Marry yang tidak dapat diakses di realita, membutuhkan daya imajinasi untuk menjangkaunya. Metode ini pemeran gunakan untuk mendapatkan gambaran secara imajinatif tentang keseluruhan tokoh Marry. Metode ini menggunakan teknik *magic if* untuk dapat memahami apa yang sebenarnya dirasakan oleh tokoh Marry. Setelah itu, pemeran melakukan



proses meditasi untuk membayangkan dan merasakan pengalaman hidup dari tokoh Marry untuk dapat merasakan karakter tokoh secara mendalam (Zahari et al., 2021; Evangelatou, 2021; Marciano, 2019).

### 2.3. Ingatan Emosi

Agar emosi tokoh dan emosi aktor tidak berjarak, emosi yang dihadirkan adalah penyesuaian emosi tokoh melalui ingatan emosi aktor. Pengalaman emosional yang dialami aktor diseleksi untuk menemukan emosi yang relevan untuk dikonversikan menjadi emosi tokoh Marry. Metode ini membantu pemeran dalam merasakan empati kepada tokoh Marry dan merasakan secara utuh perasaan yang dirasakan oleh tokoh Marry (Alfirdaus, 2018; Akbar, 2022; Niaga, 2014).

### 2.4. Pendandanan Tokoh

Metode sebelumnya membantu pemeran merasakan emosi tokoh secara psikologis dan sosiologis. Sedangkan metode pendandanan tokoh membantu pemeran merasakan secara langsung fisiologis tokoh. Metode ini merupakan metode penyesuaian fisik tokoh ke dalam fisik aktor. Pemeran merancang bentuk fisik tokoh melalui tata rias dan kostum berdasarkan hasil analisis atas tokoh Marry (Rahayu, 2021; Saputra et al., 2022).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

Proses penciptaan tokoh Marry berdasarkan tahapan-tahapan dari metode selama proses latihan. Metode yang diunakan telah membantu pemeran dalam mencapai penokohan yang maksimal di atas panggung. Metode yang pemeran terapkan dalam perwujudan tokoh Marry berdasarkan identifikasi yang pemeran lakukan melalui analisis naskah. Proses penciptaan ini pemeran terapkan sebagai bentuk pencarian yang pemeran lakukan selama latihan. Proses latihan merupakan tahapan yang dilakukan dengan terstruktur yang mengacu pada konsep pemeranan. Proses latihan yang pemeran lakukan kurang lebih memakan waktu sekitar empat bulan. Selama proses penciptaan, pemeran menemukan beberapa kendala. Terjadi pergantian aktor yang cukup penting karena merupakan tokoh *antagonis* dalam naskah *Kembara Kelam*. Hal tersebut membuat latihan terganggu karena mencari

pemain baru dalam proses latihan yang singkat untuk sebuah pertunjukan teater. Proses latihan juga diberhentikan menjelang hari raya dan dua minggu setelah hari raya. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik, masing-masing aktor memiliki inisiatif untuk pencarian tokoh secara mandiri.

### 3.2. Pembahasan

#### 3.2.1. Observasi

Adapun sebelum masuk kepada proses latihan pemeran melakukan proses dalam penciptaan terlebih dahulu. Metode observasi digunakan oleh aktor untuk memperoleh data dan informasi dengan cara melakukan pengamatan. Informasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat, baik berupa pelaku, objek, kegiatan, perbuatan ataupun peristiwa. Observasi sangat diperlukan oleh seorang aktor untuk mewujudkan karakter. Observasi tidak hanya pengamatan kegiatan yang ingin disesuaikan namun juga pengamatan objek bersifat eksplorasi untuk mengetahui persoalan apa yang terjadi. Observasi yang dilakukan pemeran dalam hal ini menggunakan *youtube* dan film sebagai media pengamat yang memiliki kedekatan secara karakter dengan Marry. Langkah pertama yang pemeran lakukan adalah mencari figur yang cocok seperti keadaan jiwa, vokal, cara bertindak dan tingkah laku yang memiliki kesamaan dengan tokoh yang akan diperankan.

Untuk memerankan karakter Marry pemeran menonton film yang berjudul *La Vie En Rose* sebagai rujukan pemeran. Film ini diangkat berdasarkan kisah nyata seorang legenda musik Prancis bernama Edith Piaf. Menceritakan kisah kehidupan suka duka Edith Piaf hingga mencapai kesuksesannya. Ditengah kesuksesannya Edith Piaf jatuh cinta dan menjalani hubungan dengan seorang petinju tersohor di Prancis yang bernama Marcel. Pemeran melihat kelembutan Edith menghadapi seseorang yang ia cintai memiliki kesamaan dengan tokoh Marry yang mencintai suaminya. Kegenitan dan sifat malu Edith Piaf menjadi referensi pemeran dalam memerankan tokoh Marry saat tokoh Marry menceritakan



bagaimana pertemuannya dengan James dan jatuh cinta. Akan tetapi hubungan Edith tidak tidak berlangsung baik, karena Marcel telah mempunyai istri. Rasa kepedihan kembali Edith rasakan, mengetahui Marcel menjadi korban kecelakaan pesawat. Hal tersebut membuat Edith terpukul dan membuatnya tenggelam dalam kecanduan obat-obat terlarang, mengakibatkan tubuh Edith Piaf semakin lemah dan ringkih. Reaksi tubuh Edith baik tingkah laku atau cara bicara setelah ia mengkonsumsi obat-obatan terlarang memberikan gambaran pada pemeran untuk memerankan tokoh Marry.

Pemeran mengamati kondisi Edith yang ketakutan berlebihan, namun setelah ia mengkonsumsi obat-obatan ia menjadi lebih tenang dan terkendali. Kekuatan *acting* Marion Chotillard yang memerankan tokoh Edith Piaf membuat karakter Edith benar-benar hidup. Film *La Vie En Rose* mengantarkan Marion Catillard sebagai pemeran utama wanita terbaik dan aktris Prancis pertama yang meraih Oscar. Stanislavsky mengatakan makin banyak aku berlatih, makin tegas aku mencari metode-metode yang tepat dan makin besar kebingungan yang ku hadapi (Stanislavsky, 2006, p. 15). Pemeran mengalami kesulitan pada pencarian karakter yang memiliki kesamaan dengan tokoh Marry yang kecanduan obat-obatan terlarang. Secara empiris pemeran belum pernah mengkonsumsi atau melihat secara langsung. Observasi terhadap karakter Edith Piaf yang akhirnya pemeran terapkan kedalam tokoh Marry.

### 3.2.2. Mengimajinasikan Tokoh Marry

Imajinasi adalah bagaimana seorang pemeran harus menempatkan dirinya sebagai tokoh dengan karakter yang dimilikinya. Tahapan ini dapat membantu aktor untuk mendalami tokoh yang akan diperankan, hal ini dapat melatih aktor dalam kemampuan imajinasi yang terampil, sehingga dengan keterampilan yang dimiliki pemeran, karakter yang akan diwujudkan betul-betul utuh. Menurut Stanislavsky dalam bukunya yang berjudul *Persiapan Seorang Aktor* bahwa: Seni merupakan hasil imajinasi, demikian juga halnya dengan karya seorang pengarang drama. Tujuan

seorang aktor adalah menggunakan tekniknya untuk mengubah lakon itu menjadi aktualitas teater, dalam proses ini imajinasi menggunakan peran yang penting sekali (Constantin, 1978, p. 65).

Berdasarkan kutipan di atas bahwa imajinasi pengarang drama hanya dapat di aktualisasi oleh aktor yang juga mampu memiliki imajinasi yang baik untuk merealisasikannya, untuk itu pada tahapan ini pemeran menerapkan metode ini dengan cara bermeditasi. Meditasi adalah salah satu bentuk latihan untuk memusatkan pikiran, sehingga saat meditasi pemeran dapat berimajinasi dan benar-benar membayangkan yang di alami oleh tokoh. Pada tahapan imajinasi, pemeran menempatkan diri kedalam diri tokoh Marry yang berusia 54 tahun. Memiliki beban psikologis atas kematian anaknya sehingga dia mengonsumsi morfin secara berlebihan. Pemeran mengimajinasikan tokoh Marry yang sudah tua, memiliki kecemasan dapat terlihat dari gerak tangannya yang tidak bisa diam dan perubahan emosi yang cepat. meskipun pemeran tidak memiliki pengalaman empiris yang sama seperti tokoh Marry, pemeran dapat mengimajinasikan bagaimana jika pemeran pemeran mengalami kejadian seperti tokoh Marry. Hal tersebut dapat membantu pemeran dalam proses perwujudan tokoh Marry. Imajinasi dilakukan terus menerus pada saat proses latihan. Tentunya tahapan imajinasi tidak dapat dijalani sebelum pemeran melalui tahapan mengenal naskah terlebih dahulu.

### 3.2.3. Ingatan Emosi

Ingatan emosi adalah pencarian atau penempatan emosi yang sesuai dengan keadaan tokoh yang diperankan. Pada tahapan ini pemeran mengingat kembali apa yang pernah dialami pemeran dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan perasaan yang dikehendaki untuk kemudian pemeran gunakan dalam pertunjukan. Pada metode ingatan emosi Stanislavsky mengatakan bahwa:

Ingatan emosi dalam metode Stanislavsky adalah sebuah cara untuk mengalami terhadap segi-segi



batin atau mental tokoh dari berbagai peristiwa yang di alami tokoh sepanjang pertunjukan. Stanislavsky mengatakan bahwa Kita bisa menggunakan emosi kita sendiri, sensasi dan naluri- naluri kita sendiri, bahkan ketika kita sedang menghayati tokoh, watak yang berbeda dengan pribadi asli kita (Constantin, 2008)

Berdasarkan kutipan di atas pemeran menyimpulkan bahwa dengan metode ini pemeran dapat menghadirkan emosi yang lebih natural, dengan cara menjemput kembali ingatan dari pengalaman-pengalaman pribadi pemeran lalu menyesuaikannya dengan suasana yang terjadi dalam naskah. Ketika tokoh Marry menceritakan tentang kematian anaknya. Pemeran mencari emosi yang sesuai kebutuhan pemeran dalam penciptaan tokoh Marry. Dalam kehidupan nyata pemeran pernah kehilangan sosok nenek yang sangat dekat dengan pemeran, dan hal tersebut membuat pemeran tidak bisa lupa atas kematiannya. Emosi yang pemeran alami dapat pemeran gunakan untuk mendalami tokoh Marry agar terlihat lebih natural namun tetap dapat pemeran kendalikan.

#### 3.2.4. Mendandani Tokoh Marry

Tahapan mendandani tokoh yang pemeran lakukan adalah melakukan analisis terlebih dahulu, guna mendapatkan tampilan yang sesuai dengan hasil tafsir pemeran terhadap tokoh yang diperankan. Bentuk tokoh yang telah pemeran dapatkan dari proses analisis pemeran wujudkan dengan bantuan rias dan kostum. Tokoh Marry merupakan seorang ibu yang berusia 54 tahun. Tentunya dengan bantuan rias dan kostum akan membantu pemeran dalam mewujudkan bentuk fisik tokoh Marry. Rias dapat membantu memberi gambaran karakter Marry. Dilihat dari watak tokoh Marry sebagai seorang ibu yang memiliki dua anak dan sangat menyayangi keluarganya. Meskipun demikian, tokoh Marry tidak bisa lepas dari ingatan masalah dan kecanduan morfin cukup lama yang berpengaruh terhadap fisiknya. Pada tahapan rias wajah tokoh Marry, pemeran menggunakan rias tua yang akan disesuaikan dengan usia tokoh. Pemeran memberi warna seluruh rambut dengan menggunakan pewarna

rambut putih. Hal ini menggambarkan seorang yang banyak pikiran sehingga mengakibatkan rambut yang cepat memutih.

Selain menggunakan *make up* pemeran juga menggunakan kostum yang mendukung untuk mendandani tokoh yang diperankan. Melalui naskah *Kembara Kelam*, pemeran dapat menafsirkan mengenai pakaian yang digunakan tokoh Marry. Tokoh Marry memiliki dua helai kostum yang akan digunakan. Kostum pertama adalah kostum rumahan yang dipakai dari jam 8:15 sampai jam 12:45. Kostum kedua digunakan saat tokoh Marry akan pergi ke toko obat pada jam 12:45 sampai selesai.

#### 4. KESIMPULAN

Proses perwujudan tokoh Marry dalam naskah *Kembara Kelam* karya Eugene O'Neill dari naskah drama menuju pertunjukan teater menghasilkan beberapa kesimpulan. Tokoh Marry yang pemeran perankan adalah tokoh yang digolongkan ke dalam tokoh *protagonis* atau tokoh utama. O'Neill melalui tokoh Marry memperlihatkan kehidupan seorang perempuan yang memilih menikah dengan keluarga seniman dan melupakan impiannya. Pilihan yang diambil oleh tokoh Marry memaksanya untuk menerima dan menjalani kenyataan dari keputusannya sepanjang hidup. Tokoh Marry pemeran wujudkan di atas panggung dengan menggunakan metode akting Stanislavsky. Metode akting Stanislavsky pemeran gunakan untuk mewujudkan tokoh Marry dikarenakan naskah *Kembara Kelam* karya Eugene O'Neill bergaya Realisme. Naskah yang bergaya realisme sangat relevan dengan menggunakan metode akting Stanislavsky.

Analisis yang pemeran lalui untuk mewujudkan tokoh Marry melalui beberapa tahapan. Tahapan analisis awal yang pemeran lakukannya itu analisis penokohan berdasarkan jenis kedudukannya yang berguna untuk menentukan tokoh utama dalam naskah. Analisis penokohan berdasarkan tipe perwatakan meliputi tiga aspek dimensional, yaitu sosiologi, psikologis, dan fisiologis. Selanjutnya analisis penokohan berdasarkan tipe karakter.



Tokoh Marry dapat digolongkan ke dalam tipe *Round Character*, karena tokoh Marry memiliki karakter yang berubah secara signifikan dari awal hingga akhir. Analisis selanjutnya yaitu relasi antar tokoh dan relasi tokoh dengan struktur lakon. Proses latihan yang pemeran tempuh kurang lebih memakan waktu empat bulan. Banyak pembelajaran dan pengalaman yang pemeran dapatkan selama proses tugas akhir, baik pengalaman proses penulisan ataupun proses latihan. Memerankan tokoh Marry bukanlah hal yang mudah. Ada banyak kendala dan pertimbangan dalam mewujudkan tokoh Marry. Untuk mendekati tokoh Marry pemeran tentunya membutuhkan sumber bacaan ataupun tontonan untuk dapat mewujudkan tokoh Marry ke atas panggung.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. R. (2022). Pertunjukan Beralas Bumi Beratap Langit: Investigasi Keaktoran dan Ruang melalui Site-Specific. *Jurnal Kajian Seni*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jksks.71471>
- Alfirdaus, M. mujib. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PEMERANAN BERORIENTASI TEKNIK CS PADA TEATER TRADISI. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(25), 49–58. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no25.a778>
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, 51(1), 63–69. [https://doi.org/10.1162/LEON\\_a\\_01471](https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471)
- Constantin, S. (1978). *Persiapan Seorang Aktor* (A. Sani, Ed.; 1st ed.). percetakan Firma Ekonomi, Bandung.
- Constantin, S. (2008). *Membangun Tokoh* (L. Simatupang & D. Andarnuswari, Eds.; Pertama). kepustakaan populer gramedia.
- Elisabet, A., Rosmaida, A., Pratama, A., Jonatan, J., Kristiana, K., Teresia, S., & Yunita, S. (2022). Penyalahgunaan Narkoba Dikalangan Remaja: Bahaya, Penyebab, Dan Pencegahannya. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 877–886. <https://doi.org/10.58344/jmi.v1i3.80>
- Evangelatou, A. (2021). Konstantin Stanislavski and Michael Chekhov: <i>tracing the two practitioners’ “lures” for emotional activation</i>. *Stanislavski Studies*, 9(1), 21–39. <https://doi.org/10.1080/20567790.2020.1772550>
- Fadinie, W., Wahyu Wijaya, D., & Arifin, H. (2020). Perbandingan Efek Analgesi Infiltrasi Morfin 10 Mg dan Bupivakain 0,5% 2 Mg/KgBB pada Seksio Sesarea dengan Teknik Anestesi Spinal. *Jurnal Anestesi Obstetri Indonesia*, 3(2), 73–79. <https://doi.org/10.47507/obstetri.v3i2.45>
- Ha, B.-H. (2017). Observation Training Research of Stanislavski School for Creating the Role. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(1), 585–593. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.01.585>
- Harymawan, R. (1986). *Dramaturgi* (T. Surjaman, Ed.; 1st ed.). Remaja Rosda Karya Offset-Bandung.
- Havličková, A. (2018). *The Tragedy of Family in the Plays of Eugene O’Neill*. Palacký University Olomouc.
- Heidarzadegan, N., Elagamy, A. A., Amir, S., Alshehri, M. A., Alshehri, H. A., & Abdellatif, M. S. (2024). Tyrones as a Dysfunctional Family in Long Day’s Journey into Night by Eugene O’Neill . *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8(2).
- Indriyanti, N., Hajrah, H., Priastomo, M., Samsul, E., Prabowo, W. C., & Prasetya, F. (2024). Efektivitas Ekstrak Kratom (*Mitragyna speciose*) pada Inhibisi Withdrawal Syndrome Model Adiksi Morfin. *Jurnal Mandala Pharmacon Indonesia*, 10(1), 145–150. <https://doi.org/10.35311/jmpi.v10i1.535>
- Irianto, I. S., Gustyawan, T., & Handayani, L. (2023). Implementation of Vocal Training Methods from the Stanislavski System in the Kanti Becakap . *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya* , 7(1).
- Irianto, I. S., Jihadul Barkah, H., & Yuniarni, Y. (2022). Pemeranan Tokoh Tuan Duran



- Dalam Naskah Kematian Yang Direncanakan Karya August Strinberg Terjemahan Joko Kurnain. *Laga-Laga: Jurnal Seni Pertunjukan*, 8(2).
- Irianto, I. S., Sahrul, N., & Novesar, J. (2021). VISI DRAMATIK SOEKARNO DALAM DRAMA RAINBOW: POETRI KENTJANA BOELAN. *Melayu Art and Performance Journal*, 4(2), 141–159.
- Johnson, K. N. (2025). Finding the Way to ‘Long Day’s Journey Into Night’: Eugene O’Neill and Carlotta Monterey O’Neill at Tao House. *The Eugene O’Neill Review*, 46(1), 74–79.  
<https://doi.org/10.5325/eugeoneirevi.46.1.0074>
- Johnston, D. (2011). Stanislavskian Acting as Phenomenology in Practice. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 26(1), 65–84. <https://doi.org/10.1353/dtc.2011.0000>
- King, W. D. (2024). *Finding the Way to ‘Long Day’s Journey Into Night’: Eugene O’Neill and Carlotta Monterey O’Neill at Tao House* (First). Athem Press.
- Marciano, R. (2019). Pengembangan Teknik Peran Seorang Aktor Untuk Pementasan Monolog Melalui Sistem Stanislavski dalam Buku an Actor Prepares and Building a Character. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(1), 69–86.  
<https://doi.org/10.22219/satwika.v3i1.8683>
- Mitter, S. (2002). *Sistem Pelatihan Lakon* (Taufik. A. K. Hidayat, Ed.).
- Nia Erviza, & Rina Sri Widayati. (2024). Pengaruh Pemberian Endorfin Massage Terhadap Penurunan Dismenore Pada Remaja Putri di SMP Negeri 1 Kotaagung Barat. *Termometer: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan Dan Kedokteran*, 2(3), 239–247.  
<https://doi.org/10.55606/termometer.v2i3.4142>
- Niaga, I. (2014). MEMBENTUK KEMAMPUAN PSIKOLOGIKAL DASAR CALON AKTOR DENGAN METODE LATIHAN BERTUTUR. *Ekspresi Seni*, 16(1).  
<https://doi.org/10.26887/ekse.v16i1.6>
- Oktav Berlianov. (2024). Analysis Of Character Development On Acting Class By Konstantin Stanislavsky. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(4), 20–31.  
<https://doi.org/10.62383/misterius.v1i4.412>
- Pasaribu, R., Irianto, I. S., & Alamo, E. (2022). Pemeranan Tokoh Banio dalam Naskah Barabah Karya Motinggo Busye dengan Menggunakan Metode Akting Stanislavsky. *Creativity And Research Theatre Journal*, 4(2), 78.  
<https://doi.org/10.26887/cartj.v4i2.2903>
- Periš, L. (2022). Rodne uloge i ženski identitet u dramama Dugo putovanje u noć Eugenea O’Neilla i Sjećam se mame Johna Van Drutena. *Anafora*, 9(1), 25–44.  
<https://doi.org/10.29162/ANAFORA.v9i1.2>
- Rahayu, S. (2021). Pemeranan Tokoh Rose dalam Naskah Perangkap Karya Eugene O’neill Terjemahan Faried W Abe dengan Metode Akting Stanislavsky. *Creativity And Research Theatre Journal*, 3(1), 17.  
<https://doi.org/10.26887/cartj.v3i1.2141>
- Riley, H. (2025). Assessing practice-based research in the visual arts: a proposed new criterion. *Studies in Graduate and Postdoctoral Education*, 16(2), 134–148.  
<https://doi.org/10.1108/SGPE-11-2023-0103>
- Saputra, A. H., Susanti, D., & Birowo, P. (2022). PEMERANAN TOKOH ALEXIS ALEXANDROVITCH DALAM NASKAH LANGKAH-LANGKAH CATUR KARYA KENNETH SAWYER GOODMAN TERJEMAHAN PANDU BIROWO. *Jurnal Laga-Laga*, 8(1).
- Schnitzler, H. (1954). Truth and consequences, or Stanislavsky misinterpreted. *Quarterly Journal of Speech*, 40(2), 152–164.  
<https://doi.org/10.1080/00335635409381963>
- Scholte, T. (2015). Proto-cybernetics in the Stanislavski System of acting. *Kybernetes*, 44(8/9), 1371–1379.  
<https://doi.org/10.1108/K-11-2014-0234>
- Sipahutar, I. (2018). DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KECAMATAN RANTAU UTARA KABUPATEN LABUHANBATU. *CIVITAS (JURNAL PEMBELAJARAN DAN ILMU CIVIC)*, 1(1), 27–35.  
<https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.1467>



- Stanislavsky, K. (2006). *My Life in Art* (D. Saryono, Ed.). Foreign Language Publishing House, Moscow.
- Wang, Q., Coemans, S., Siegesmund, R., & Hannes, K. (2017). Arts-based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classification Framework. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 2(2), 5. <https://doi.org/10.18432/R26G8P>
- Zahari, M. A. M., Yaakub, R., Amirul, A. A., Zakaria, N., & Sarudin, A. (2021). PENDEKATAN “IMAGINASI” DALAM THE SYSTEM STANISLAVSKI MEMBINA DAYA KREATIVITI MURID: KES KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH DI KEDAH. *Gendang Alam*, 11(1).