

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Proses penggarapan lakon *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* meliputi beberapa tahap pencarian dan latihan, sehingga penulis dapat mewujudkan dalam sebuah pementasan yang disajikan maksimal. Tahap pertama, penulis mencari bentuk pertunjukan yang akan disajikan, dari tahap ini penulis mencoba mengolah pertunjukan dengan gaya komikal dan disajikan dalam bentuk Pemeranan Tunggal. Penulis mencari konsep yang sesuai dengan gaya pertunjukan yang akan disajikan, adapun konsep yang diolah dan sajikan penulis adalah sebuah konsep Pemeran Tunggal dengan menggabungkan beberapa konsep seni pertunjukan klasik dan seni pertunjukan moderen, yakni penggabungan *Commedia dell'arte* (drama klasik Italia), *Eccentric actor* (kelompok *The Blue Blouse Theatre* pimpinan Mayerhold, serta konsep teater *Variety*, yakni sebuah kelompok teater yang menggabungkan unsur film, akrobat dan komedi. Selain menggunakan media olah vokal, ketiga konsep tersebut menggunakan olah tubuh sebagai media yang penting dalam pementasannya, yakni menggunakan pantomim, tari, akrobat, bahasa tubuh, *bio-mechanics*, dan *slapstick*. Guna membantu *setting* cerita komikal, penulis menggunakan alat bantu berupa: *Over Head Projector* untuk memvisualisasikan gambar-gambar kartun, Gambar dua dimensi dan figuran sebagai tokoh pasif pendukung cerita.

Tahap kedua adalah menganalisis lakon yang akan disajikan. Sebagai pekerja seni akademis, penulis harus dapat menjabarkan secara detail latar belakang lakon yang akan disajikan. Dalam tahap ini penulis menganalisis proses penciptaan

lakon, ringkasan cerita, tema, plot, latar belakang tokoh, karakter tokoh, dan cakapan yang akan dipergunakan dalam pementasan. Setelah tahap analisis, penulis melanjutkan dengan tahap ketiga, yakni membuat perancangan pemeranan yang meliputi konsep pemeranan dan teknik pemeranan. Penulis mencoba menjabarkan konsep pemeranan yang telah di buat dan mencari teknik pemeranan yang sesuai dengan konsep yang dirancang, adapun teknik pemeranan yang digunakan meliputi : Teknik olah vokal, Teknik olah tubuh, Teknik olah imajinasi dan Teknik olah rasa.

Setelah memiliki teknik pemeranan, penulis menerapkan teknik tersebut dalam latihan yang disesuaikan dengan laku dramatis lakon *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera*. Dalam proses latihan, penulis banyak menemukan pelajaran berharga dalam mengolah bentuk olah vokal, olah tubuh, olah imajinasi dan olah rasa yang sesuai dengan konsep perancangan peran. Konsep yang disajikan penulis adalah konsep unik, sehingga dalam pelatihan, penulis melakukan pencarian teknik - teknik latihan yang unik, seperti : meniru suara dan gerak anjing, mencari gerak lucu dan asing yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, contoh: Penulis memperagakan cara jalankan tokoh Panoramix dengan meniru cara jalan itik, yakni menggoyangkan pinggul secara berlebihan. Selain mengeksplorasi gerak binatang, penulis meniru gerak dan suara tokoh film kartun dan belajar menciptakan imajinasi serta fantasi di pikiran penonton.

Tahap kelima adalah pementasan. Pementasan *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* dilaksanakan pada tanggal 17 April 1999, pukul 09.00 WIB dan pukul 19.30 WIB serta tanggal 18 April 1999, pukul 09.00 WIB, bertempat di Gedung Baru Teater Arena ISI Yogyakarta. Selama tiga kali pertunjukan, gedung berkapasitas 350 orang dipadati penonton yang mayoritas anak-anak, hal ini menunjukkan bahwa di Yogyakarta kurang adanya intensitas pertunjukan untuk anak-anak.

Penulis berharap pementasan lakon *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* merupakan suatu kegiatan seni akademis -- sebuah pertunjukan seni yang dilakukan oleh *civitas* Perguruan tinggi Seni, dan bertujuan untuk penelitian karya ilmiah-- dapat memberi tontonan apresiatif, edukatif dan menghibur kepada penonton segala lapisan masyarakat, dari anak-anak, remaja dan orang dewasa, serta dapat dinikmati oleh orang awam kesenian dan pemerhati seni.

Dengan keberhasilan pengumpulan penonton anak-anak pada pementasan *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera*, penulis menyarankan kepada segenap *civitas* Institut Seni Indonesia, turut memberi kontribusi Seni Pertunjukan apresiatif, edukatif dan menghibur kepada penonton segala usia pada umumnya dan penonton anak-anak pada khususnya.

Penulis sebagai mahasiswa Jurusan teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, berusaha memberikan sumbangan kemampuan dalam memperkaya khasanah dunia seni pertunjukan dan memberi sumbangan kepustakaan penelitian gaya komikal dalam teater. Meskipun dalam pementasan dan penulisan masih terdapat kekurangan, penulis berharap Karya Tugas Akhir Gaya Komikal Dalam Pemeranan Tunggal *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* Karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo, dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan dokumentasi Seni Pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Adjib Hamzah, *Pengantar Bermain Drama*, Bandung, CV Rosda, 1985.
- A.G. Prringgodigdo dan Hasan Sadely, *Ensiklopedia Umum*, Yogyakarta, Yayasan Kanisius, 1973.
- AS Hornby, *Oxford Advanced Learner,s Dictionary of Current English*, Walton Street Oxford OX 6DP, Oxford University Press 1987.
- Aubert, Charles, *The Art of Pantomime*, New York, Benjamin Blom Inc., 1970.
- Boleslavsky, Richard, Terj. Asrul Sani, *Enam Pelajaran Dasar Untuk Menjadi Aktor Terbaik*, Yogyakarta, Nur Cahaya, 1979.
- Encyclopedia of the Art*, New York, Mc. Graw Hill Book Company Inc.
- Goscimny, Uderzo, *Kisah Petualangan Asterix*, Jakarta, Pustaka Sinar Harapan, 1993.
- Goldberg, RoseLee, *Performance Art- From Futurism to the Present*, Slovenia, Themes and Hudson, 1993.
- Heri Gendut Janarto, *Teguh Srimulat- Berpacu Dalam Komedi dan Melodi*, Jakarta, PT Gramedia, 1989.
- Hallen, Theodore W., *Orientation To The Theater Fourth Edition*, New Jersey, Prentice Hall Inc. 1987.
- Komedi (artikel) , *Aikon*, Jakarta, PT Dwi Patria (edisi 88, Maret 1998)
- Mark Rein, Hagen , Ian Lemke, Mike Tinney, Frank Branham, Geoffrey Fortier, *The Masquerqde Second Edition*, U.S.A. 4598 Stonegate Ind. BLVD, Stone Montain, 1994.
- Panuti Sudjiman, *Kamus Istilah Sastra* , Jakarta, UI Press, 1990.
- Reaske, Christoper Russel, *How Analyze Drama*, Great Britain, ABACUS, 1966.
- RMA Harimawan, *Dramaturgi* , Bandung, CV Rosda, 1988.

Suyatna Anirun, *Pengantar Kepada seni Peran Untuk Pentas dan sinema*, Bandung, Rekamedia Multiprakasa, 1998.

W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, P.N. Balai Pustaka, 1976.

Yudiaryani, Hamdy Salad, Darwin Putu Arta (ed.) *Gagasan-Gagasan Tetaer Garda Depan*, Yogyakarta, Taman Budaya Yogyakarta, 1997.

