

## BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Teater sebagai sebuah karya lakon selalu menawarkan nilai-nilai moral dan estetik. Tugas seorang sutradara adalah mewujudkan nilai-nilai itu dalam satu kesatuan pementasan. Dalam mewujudkan suatu pementasan, seorang sutradara dituntut memiliki kepemimpinan, kreatifitas, serta kemampuan dalam menyatukan berbagai gagasan seniman kreatif lain yang terlibat dalam pementasan. Keberhasilan sebuah pementasan ditentukan oleh kemampuan sutradara dalam mengorganisir serta mengembangkan semua unsur yang ada dalam satu kerangka dramatik.

Lakon *Impian Di Tengah Musim* karya William Shakespeare sebagai sebuah karya komedi yang memotret cacat komik manusia merupakan gagasan dasar penciptaan. Pertunjukan menampilkan kekonyolan manusia dengan berbagai laku yang komikal. Dimana manusia tidak menyadari akan sikap dan tindakan konyolnya sehingga menimbulkan kelucuan. Efek komikal yang muncul dari pertunjukan tidak berupa banyol yang konyol, tapi dari sikap tokoh-tokohnya yang konyol. Para pemain tidak bermain sebagai seorang pelawak, tapi memerankan perannya secara serius. Artinya, para pemain berada dalam satu konstruksi perwatakan dengan yang digariskan lakon.

Dalam penggarapan ini, penulis selaku sutradara mencoba mendekati pertunjukan dengan fenomena yang ada dalam lakon. Bentuk dan gaya

pertunjukan mengikuti arah yang ada dalam lakon. Artinya, bentuk dan gaya pertunjukan tidak didekati dengan penafsiran yang menuntut perubahan teks lakon secara total. Penggarapan pertunjukan berupaya setia pada teks yang ada, kecuali upaya pengeditan dengan tujuan tertentu. Tujuan tertentu yang dimaksud adalah upaya penyesuaian dengan kemampuan sutradara dan seluruh pendukung dalam mewujudkan teks lakon menjadi teks pertunjukan.

Upaya mewujudkan teks lakon menjadi teks pertunjukan menjadi tanggung jawab sutradara. Dalam proses mewujudkan teks lakon menjadi pertunjukan, sutradara dituntut memiliki konsep pemanggungan yang menjadi arah dalam proses kreatifnya. Konsep memuat pokok-pokok gagasan estetik yang hendak diwujudkan bersama pendukung pertunjukan yang lain. Pertunjukan ini tetap berusaha mewujudkan keutuhan dialog-dialog yang puitis dengan pola akting yang mengikuti muatan emosi yang terkandung dalam dialog tersebut. Garis-garis permainan dirancang bervariasi sesuai dengan kebutuhan laku dalam lakon. Sutradara merancang desain lantai sebagai pedoman dalam menciptakan komposisi panggung.

Desain lantai yang dibuat sering berkembang ketika proses latihan berlangsung. Tuntutan emosi dan intensitas permainan yang berkembang mempengaruhi rancangan pola lantai. Hal ini adalah perkembangan yang wajar dalam proses penggarapan. Pola lantai yang sudah matang dalam perancangan sering pula tidak memiliki nilai sebagaimana yang diharapkan ketika pemain tidak mampu memberi motivasi serta penghayatan yang utuh terhadap perannya.

Pelajaran berharga yang bisa dipetik dalam proses penggarapan lakon *Impian Di Tengah Musim* adalah kematangan emosional sutradara. Sutradara membutuhkan kematangan emosional dalam sebuah penggarapan. Kematangan emosional adalah kemampuan dalam bersikap, berlaku, dan bertindak ketika berhadapan dengan pemain, tim artistik, maupun produksi. Dalam proses penggarapan lakon *Impian Di Tengah Musim*, sutradara sering dihadapkan pada persoalan-persoalan non teknis seperti ketidaksiplinan, kemauan yang lemah, mudah putus asa dalam berproses, dan kurang memiliki spirit ketika menjalani tugas yang diemban. Sutradara selalu dihadapkan pada persoalan non teknis yang justru banyak menyita energi.

Hambatan lain yang muncul dalam proses penggarapan lakon *Impian Di Tengah Musim* adalah persoalan teknis. Persoalan teknis menyangkut teknis penyutradaraan, permainan, visualisasi artistik, musik, dan kondisi ruang pertunjukan. Dalam hal penyutradaraan, muncul hambatan teknis dalam mengarahkan, mencarikan model bentuk dan gaya sesuai dengan gagasan, serta mengontrol totalitas permainan ketika latihan tidak dihadiri oleh seluruh pemain yang seharusnya hadir. Dalam hal permainan, sutradara sering berhadapan dengan pemain yang masih belum memiliki teknik bermain yang bagus sehingga gagasan-gagasan yang disampaikan menjadi sulit terwujud. Termasuk ketika menghadapi pemain yang telah memiliki pola bermain tertentu dan pola itu terbawa dalam permainan yang diinginkan.

Visualisasi estetik menghadapi kondisi soal ruang. Dimana lakon *Impian Di Tengah Musim* membutuhkn set yang berukuran besar sementara

ruang yang tersedia kurang mendukung. Oleh karena itu, set dihadirkan dengan konsep simbolik. Suatu bentuk yang mengisyaratkan atau menandakan bentuk rill sebagai-mana dikehendaki oleh lakon. Kesulitan lain yang mengantarkan pada visualisasi yang simbolik adalah pergantian latar peristiwa yang juga menuntut pergantian set secara cepat tanpa meng-ganggu nilai dramatik lakon. Dalam lakon *Impian Di Tengah Musim* terjadi tiga kali pergantian set. Masing-masing set dalam tiga latar peristiwa yang berbeda tersebut adalah set-set yang besar, seperti bangsal istana, taman istana, dan hutan. Akhirnya pilihan jatuh pada bentuk-bentuk set yang sederhana tanpa meninggalkan nilai estetik.

Keseluruhan gagasan sutradara tentu saja tidak dapat divisualisasikan. Hal ini adalah sesuaifu yang wajar dalam sebuah proses penggarapan drama. Hal yang lebih penting adalah pengalaman yang dapat dipetik ketika proses visualisasi berlangsung. Pergulatan sutradara dengan gagasan-gagasannya adalah suatu pengalaman yang berharga. Dalam proses penggarapan dimana terdapat kesulitan, maka di dalam kesulitan itulah kemampuan sutradara diuji. Hal lain yang cukup berharga adalah munculnya gagasan-gagasan yang lebih konkrit dapat terwujud ketika sutradara berhadapan dengan sebuah hambatan.

## B. Saran

Mewujudkan teks lakon dalam sebuah pementasan bukanlah hal yang mudah. Seorang sutradara hendaklah melakukan kalkulasi yang matang ketika menjatuhkan pilihan naskah yang hendak dipentaskan. Kalkulasi tersebut meliputi perhitungan terhadap potensi yang dimiliki seluruh pendukung



sekaligus kekurangan yang dimiliki oleh seluruh pendukung. Kalkulasi yang cermat akan mengantarkan pada sebuah pertunjukan atau pementasan yang sesuai dengan potensi seluruh pendukung.

Sutradara idealnya mampu mengelola seluruh potensi yang ada dalam dirinya maupun pendukungnya. Gagasan-gagasan yang dicetuskan sutradara pada akhirnya bermuara pada seluruh tim pendukung dengan segala kelebihan dan kekurangan. Artinya, tidak seluruh gagasan mampu diwujudkan oleh tim yang ada. Sutradara dituntut memiliki kemampuan dalam mengembangkan serta menumbuhkann gagasan dalam proses latihan.

Gagasan adalah ide yang tumbuh dalam konsepsi berpikir abstrak dan menemukan bentuknya dalam proses penciptaan. sutradara perlu menuangkan gagasannya ke dalam rancangan yang akan dijadikan pijakan penciptaan. Ketika seorang sutradara mampu mendeskripsikan gagasannya dalam sebuah bentuk rancangan, maka akan memiliki panduan kerja kreatif yang membantu terwujudnya sebuah gagasan. Oleh karena itu, gagasan sutradara idealnya adalah gagasan yang satu sisi perpipah pada idealisme dan sisi lain realistik untuk diwujudkan.

Jumlah pemain juga memiliki konsekuensi terhadap sebuah karya penyutradaraan. Semakin banyak pemain semakin besar energi yang dibutuhkan untuk mengelolanya. Jumlah pemain yang banyak ini akan sangat berpengaruh ketika pemain yang bersangkutan tidak disiplin. Ketidaksiplinan seorang pemain akan berpengaruh terhadap seluruh aktivitas proses kreatif. Oleh karena itu, sutradara harus jeli dalam memilih pemain.

Teater adalah karya kolektif, dimana keberhasilannya ditentukan oleh banyak pihak. Sutradara bukan satu-satunya orang yang bertanggung jawab atas keberhasilan sebuah pementasan. Akan tetapi, sutradara lah yang memikul tanggung jawab dalam merekatkan serta menumbuhkan potensi yang sudah ada. Keberhasilan sebuah pementasan ditentukan oleh kerja sutradara mulai dari memilih naskah sampai mengarahkan seluruh tenaga kreatif yang mendukung pementasan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Boen S. Oemarjati, *Bentuk Lakon dalam Sastra Indonesia*, Gunung Agung: Jakarta, 1971.
- Bakdi Soemanto, *Godot di Amerika dan Indonesia Suatu Studi Banding*, PT. Grasindo: 2002.
- Chairul Anwar, *Drama Bentuk-Gaya dan Aliran*, Elkhapi: Yogyakarta, 2005
- Esselin, Martin, *An Anatomy of Drama*, Abacus Ltd: London, 1981.
- Harymawan, *Dramaturgi*, CV. Epstain, Action With Style, Prestice-Hall, Inc, New Jersey, 1990.
- Herman J. Waluyo, *Drama: Teori dan Pengajarannya*, Hanindita Graha Widya, Yogyakarta, 2001.
- Imran T. Abdullah, et.al. "Memahami Drama Putu Wijaya: Aduh". Penelitian Fakultas Sastra dan Kebudayaan UGM. Yogyakarta, tidak diterbitkan, 1978.
- Jakob Sumardjo & Saini KM, *Apresiasi Kesusastraan*, Gramedia: Jakarta, 1986.
- M.S. Hutagalung, *Tanggapan Dunia Asrul Sani*, Gunung Agung, Jakarta, 1967.
- Panuti Sudjiman, *Kamus Istilah Sastra*, Gramedia, Jakarta, 1988.
- Pramana Padmadarmaya, *Tata dan Teknik Pentas*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kejuruan, Jakarta, 1983.
- Ririrs K. Sarumpaet, *Istilah Drama dan Teater*, Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1977.
- Teeuw, A., *Sastra dan Ilmu Sastra, Pengantar Teori Sastra*, Pustaka Jaya, Jakarta, 1988.
- Tommy F. Awuy (Penyunting), *Teater Indonesia Konsep, Sejarah, Problema*, Dewan Kesenian Jakarta, Jakarta, 1999.
- Wellek, Rene & Austin Waren, *Teori Kesusastraan*, terjemahan Melani Budianta, Sinar Harpan, Jakarta, 1984.

Willy F. Sembung, *Pengetahuan Tentang Bentuk-bentuk Lakon*, Akademi Seni Tari Indonesia, Bandung, 1984.

Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*, Pustaka Gondho Suli, Yogyakarta, 2002

