

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses penciptaan *puppet* yang menyita waktu, biaya, tenaga dan pikiran, pada akhirnya didapatkanlah hasil berupa *puppet* berdasarkan karakter-karakter dalam naskah berjudul “9” karya Pamela Pettler yang dapat dipentaskan dalam pementasan teater boneka. Melalui proses penciptaan, dihasilkan *puppet* dengan berbagai bentuk dan teknis permainan, yaitu karakter 9 (*Nine*), 2 (*Two*), 5 (*Five*), *Cat Beast*, *Winged Beast*, *Seamstress*, dan *Fabrication Machine*. Dari penciptaan *puppet* ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, *puppet* dengan keunggulannya dalam memvisualkan objek fantasi senantiasa dapat mewujudkannya di atas panggung, dan hanya terbatas pada kreatifitas kreatornya.

Kedua, *puppet* bisa diwujudkan dengan proses kreatif yang ditempuh dengan kerja keras, ketekunan dan niat yang kuat.

Ketiga, membuat sebuah *puppet* dapat dikatakan membuat objek yang tidak hanya sekedar direspon oleh pemain, namun benar-benar dimanipulasi untuk menggambarkan suatu kehidupan karakter.

Keempat, sebuah gagasan dapat datang dari mana saja, entah itu dari naskah, film, puisi, prosa, mitos, legenda, dan banyak hal lain yang bisa diwujudkan dengan *puppet* dan dipentaskan dalam pertunjukan teater boneka.

Kelima, penciptaan *puppet* dapat dikatakan ranah artistik yang masih jarang disentuh dalam dunia teater khususnya di jurusan teater ISI Yogyakarta, yang secara tidak langsung menjadikannya cukup sulit untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah dan tahapan yang harus ditempuh untuk menciptakan sebuah *puppet*.

Keenam, pada akhirnya dalam proses penciptaan ini berhasil menemukan langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menciptakan *puppet* walaupun masih belum bisa dikatakan sempurna. Tentu saja karya ini dan proses penciptaannya masih membutuhkan evaluasi sehingga dapat menjadi karya yang otentik dan semakin menarik bagi penonton untuk menyaksikan teater boneka.

Ketujuh, penciptaan *puppet* bukanlah proses yang lebih mudah dari penciptaan karya seni lainnya. Setiap proses pasti memiliki titik kerumitannya masing-masing dalam pengerjaannya. Rancangan-rancangan yang telah terbentuk sedemikian rupa dapat mengalami perubahan sebelum mencapai hasil akhir dengan mempertimbangan hambatan, kendala, dan kejadian-kejadian tidak terduga ketika menggarap karya. Maka dibutuhkan suatu penanggulangan berupa rencana cadangan sehingga hambatan tersebut dapat teratasi.

Kedelapan, *Puppet* dan teater boneka dapat dikatakan bidang dalam teater yang harus lebih dieksplorasi untuk mengembangkan teater khususnya di Indonesia.

B. Saran

Proses penciptaan karya seni membutuhkan waktu yang panjang, tenaga, dan konsentrasi yang kuat hingga mencapai hasil yang optimal. Di samping itu tidak dapat terelakkan karya seni membutuhkan biaya untuk mewujudkannya, begitu pula dengan penciptaan *puppet*. Hal yang paling penting ketika berkarya adalah niat yang tulus dalam menggarap karya dan visi kedepan terhadap karya tersebut. Tentu saja tidak lepas dari pendalaman mengenai potensi-potensi dalam diri sendiri sehingga tepat dalam memilih suatu karya seni untuk digarap, sesuai dengan kehendak, dan sesuai kemampuan yang dimiliki.

Penting untuk diketahui bagi seorang kreator atau *puppet maker*, untuk selalu membayangkan bagaimana sebuah *puppet* akan dimainkan. Seindah-indahnya bentuk *puppet* yang dihadirkan namun bila mengganggu proses manipulasinya maka akan mengurangi kualitas karya sebagai *puppet* untuk dimainkan. Maka penting untuk memperbanyak eksplorasi bahan, melakukan percobaan-percobaan terkait mekanisme, memperbanyak aktivitas terkait dengan kerajinan tangan dan aktivitas yang berkaitan dengan visual. Di samping itu harus berani mengambil resiko terkait waktu, tenaga, biaya, pikiran, dan hal tidak terduga.

Cita-cita yang tinggi tentu saja teramat baik dimiliki setiap seniman, namun akan teramat lebih baiknya bila diimbangi dengan usaha dan tanggung jawab untuk mencapainya. Ilmu dapat datang dari mana saja bila seseorang membuka diri untuk menerimanya sehingga segala hal bisa saja dicita-citakan lalu dicapai dengan tekad yang kuat dan semangat pantang menyerah.