

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Seorang aktor perlu melakukan persiapan yang maksimal, karena proses yang baik akan menghasilkan akting yang berkualitas. Aktor harus mampu menghidupkan karakter yang diperankan dengan baik, oleh karena itu ada beberapa tahapan yang harus dilalui. Pemeran juga memiliki tujuan untuk menyampaikan eksistensialisme tokoh melalui permainannya dan keluar masuk karakter untuk mencapai akting representasional dan presentasional guna mewujudkan teknik alinasi Brecht. Absurditas di dalam pertunjukan melalui pemeranan juga diwujudkan dengan penciptaannya yang menginginkan karakter tidak sama persis atau berbeda dengan keadaan di dalam naskah. Oleh karenanya, pemeran memilih aspek akting Robert Cohen sebagai metodenya.

Metode milik Robert Cohen digunakan pemeran dengan kesimpulan setiap poin sebagai berikut; 1) *Simulation Character* digunakan pemeran untuk mengetahui karakter di dalam naskah dengan ukuran realitas, 2) *Character Embodiment* digunakan pemeran untuk mewujudkan karakter yang eksploratif berdasarkan realitas karakter yang ditemukan pada tahap *Simulation Character*, dan pada tahap ini karakter secara bentuk dijauhkan dari realitas karakter di dalam naskah 3) *Virtuosity* digunakan pemeran untuk menajamkan karakter dan permainannya ketika di atas panggung, 4) *Magic* merupakan hasil akhir dari seluruh

tahapan untuk mengetahui pukauan permainan baik yang dirasakan pemeran maupun penonton.

Berdasarkan proses yang dijalankan pemeran, metode aspek akting milik Robert Cohen dapat membantu pemeran dalam membangun karakter Alex. Namun melalui proses yang singkat, pemeran merasa masih belum maksimal dalam menggunakan metode tersebut. Kemudian, karena penjelasan tentang praktik metode tidak disampaikan secara rinci, membuat pemeran banyak berpikir untuk menentukan proses yang dilakukan masuk ke dalam bagian tahapan apa. Kegiatan tersebut sangat menguras waktu dan pikiran sehingga beberapa kali pemeran mengalami kebingungan.

Pertunjukan *Perjumpaan Terakhir* bagi pemeran belum sepenuhnya mewujudkan karakter yang utuh ketika bermain. Rekan main yang digantikan 3 hari sebelum pertunjukan menimbulkan tantangan besar terutama di wilayah teknis hafalan. Pertunjukan yang didominasi permainan ansambel memerlukan rangkaian dialog yang sesuai naskah agar alur cerita dan topik pembahasan tetap pada tempatnya. Menghadapi tantangan tersebut, pemeran bekerja keras untuk mengingat peristiwa dan dialog untuk mengantisipasi hilangnya adegan penting pada pertunjukan. Hal ini menyebabkan pemeran bermain dengan fungsi pikiran berlebih karena mempunyai posisi sebagai kunci menjaga alur dan dramatik. Keadaan yang sangat teknis tersebut mengurangi fokus pemeran menyampaikan karakter.

B. Saran

Menemukan karakter merupakan suatu proses yang sangat sulit, oleh karena itu perlu efektivitas waktu, tenaga dan pikiran. Berdasarkan praktik, pemeran harus benar-benar memahami konteks yang ingin dibahas dalam teks. Sebab, berperan berarti bertanggung jawab mengkomunikasikan naskah kepada penonton.

Melaksanakan proses teater yang melibatkan banyak orang memerlukan kebijaksanaan agar seluruh tim dapat merasakan kenyamanan dan kehangatan dalam prosesnya. Dengan demikian, proses dapat terlaksana dengan menyenangkan dan juga mengurangi konflik-konflik yang menyebabkan tertundanya proses.



DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, K., Ohoitumur, J., & Dua, M. (2018). *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Cohen, Robert. (1983). *Theatre Brief Edition*. USA: Mayfield Publishing Company
- Cohen, Robert. (2010). *Theatre Brief Version, Ninth Edition*. New York: Mc-Graw Hill Company
- Cohen, Robert. (2010). *Theatre, Ninth Edition*. New York: Mc-Graw Hill Company
- Dewojati, C. (2010). *Drama: Sejarah, teori, dan penerapannya*. Gadjah Mada University Press.
- Herawati, L., Kusuma, D., & Nuryanto, T. (2018). Structural Analysis on Script of Drama Raja Galau (Analisis Struktural Naskah Drama Raja Galau). *Indonesian Language Education and Literature*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i2.2175>
- Harymawan (1988) *Dramaturgi*. Bandung: CV.Rosda.
- Hassan, F. (2005). *Berkenalan Dengan Eksistensialisme*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: edu Publisher.
- Kurnianto, K., Haryono, H., & Kurniawan, E. (2019). Relasi Antara Penokohan Tokoh Utama dan Alur Pada Film Forget Me Not. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang*, 1 (1), 22-35. doi:10.20884/1.jlitera.2019.1.1.2109
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis D\ dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.

- Rofiq, A., & Naima, Z. (2023). Analisis Konflik Psikologis Tokoh Lathifah Dalam Novel Cincin Kalabendu Karya Liza Samchah. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam* , 3 (2), 79–114. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v3i2.1937>
- Rohmah, L. (2019). Eksistensialisme dalam Pendidikan. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* , 5 (1), 86-100. <https://doi.org/10.32923/edugama.v5i1.96>
- Suhariyadi. (2012). *Dramaturgi*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang Group
- Yudiaryani, M. A. (1998) Analisis Naskah: Tranformasi Naskah–Panggung–Penonton.
- Yudiaryani. (2020). *Kreativitas Seni Dan Kebangsaan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Yudiaryani, Y. (2019). *Melacak Jejak Pertunjukan Teater: Sejarah, Gagasan, dan Produksinya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Yudiaryani, M. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli. 86
- Yusriansyah, E. (2019). Absurditas Naskah Drama Pelajaran karya Eugène Ionesco. *Jurnal Sastra Indonesia*, 8(2), 94-102