

BAB IV

KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Rancangan tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* karya Slawomir Mrozek terjemahan A. Kasim Ahmad, merupakan suatu proses yang mengalami berbagai macam perubahan dalam perkembangan latihan sampai pada pementasannya. Berawal dari pemilihan naskah, hingga kepada proses awal *reading* untuk menentukan naskah *Terdampar* sebagai bahan ujian penyelesaian tugas akhir yang tentu memiliki banyak pertimbangan. Naskah *Terdampar* ini berasal dari bahasa Polandia, lalu di terjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Nicholas Bethel, di terjemahkan kembali dalam bahasa Indonesia oleh A. Kasim Ahmad. Sempat menimbulkan rasa kebingungan untuk dapat mempercayakan dalam menerjemahkan naskah tersebut kedalam bahasa Indonesia, yang sebelumnya telah di terjemahkan ke dalam bahasa Inggris terlebih dahulu.

Nakah Lakon *Terdampar* dalam setiap dialog mengandung kalimat-kalimat puitis yang memiliki begitu banyak makna. Bahasa yang dituturkan tidak semerta merta diartikan secara verbal dan gamblang. Irisan – irisan pada setiap kalimat, memiliki makna yang berumpuk, juga adanya sedikit kesulitan dalam beberapa dialog yang mengandung majas sebagai bahan dialog yang harus dipahami agar dapat dipahami sebagai suatu informasi. Hal yang di

lakukan untuk dapat menjinakkan kalimat–kalimat dalam dialog adalah adanya proses men *detail* dalam memahami majas–majas, bedah naskah secara lebih mendalam, diskusi bersama sutradara dan juga dosen pembimbing, mencari data–data yang bersangkutan dengan naskah.

Proses pemahaman bukanlah persoalan mudah dan sulit untuk mengaplikasikannya, akan tetapi sebelum bertindak dalam mengeksplorasi, agar memahami apa yang dilakukan, meminimalisis kesalahan dalam penafsiran dan harus menguasai tokoh secara utuh baik secara tertulis maupun praktek.

Perubahan – perubahan yang sering terjadi dalam penggarapan naskah *Terdampar* merupakan proses suatu kerja kreatif yang dilalui hingga akhirnya menemukan titik dimana kebenaran itu di dapatkan. Misalnya penafsiran yang selalu berubah dalam setiap diskusi, baik secara peristiwa, penciptaan tokoh, logika–logika yang terjadi di beberapa bagian interaksi antara tokoh dengan tokoh lainnya dan juga perpindahan motivasi. Perbuahan–perubahan yang terjadi bukanlah suatu kelemahan pada konsep perancangan, melainkan adanya pembuktian dinamisasi dalam berfikir, berkarya dan juga berbudaya.

Landasan teori yang sesuai dengan pijakan perancangan karya ini dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Arahan yang di dapatkan dari dosen pembimbing mengenai landasan teori yaitu dengan menggunakan Bertold Brecht sebagai bahan rujukan, karena sesungguhnya dalam dalam naskah *Terdampar* ini tidak dapat secara utuh menggunakan teori Bertch

dalam penciptaan tokoh maupun keutuhan dalam naskah. Maka Bertold Brecht hanya dijadikan bahan rujukan untuk mendukung interupsi–interupsi juga alienasi yang terjadi di beberapa bagian peristiwa dari pertunjukkan naskah *Terdampar*.

Pengumpulan data – data yang berkaitan dengan *Terdampar*, Bertold Brecht, nyayian musikal baik itu secara teori dengan mengumpulkan buku–buku, artikel, *google*, menonton film dokumenter, berdiskusi dengan dosen pembimbing, sutradara, dramaturg juga dengan beberapa alumni yang pernah meneliti tentang gaya Brecht mulai dilakukan.

B. Saran

1. Penciptaan Tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* karya Slawomir Mrozek terjemahan A. Kasim Ahmad memerlukan kajian yang teliti tentang bagaimana sebuah karakter bisa tercipta secara utuh, dan dapat berubah sewaktu–waktu dalam karakter yang sama dengan menggunakan banyak topeng permainan watak, tetapi dilalui dengan alasan yang tepat.
2. Kajian pustaka yang lengkap akan membantu untuk menyusun konsep pemeranan yang berkaitan dengan bagaimana tokoh Gendut akan diwujudkan kedalam pementasan sebagai tokoh yang hadir secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna, 1998, *Menjadi Aktor 'Pengantar Kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema'*, Bandung: PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Esslin, Martin, 2008, *Teater Absurd* terjemahan Abdul Mukhid. Mojokerto: Pustaka Banyumili
- Mitter, Shomit. 2002. *Stanislavsky, Brech, Grotowsky, Brook Sistem Pelatihan Lakon*. Yogyakarta: MSPI dan Arti
- Murgianto, Sal. 1985. *Managemen Pertunjukkan*. Dekdikbud Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah
- Noer, Arifin C, 2005, *Teater Tanpa Masa Silam*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Sudrajat dan Farida. 2006. *Kamus Lengkap 400 Milyar, Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris*. Semarang: Bintang Jaya
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sumardjo, Jacob, 1986, *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Angkasa
- Stanislavski, Konstantin. 1980. *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Stanislavky, Konstantin. 2006. *My Life In Art* terjemahan Max Arifin. Malang: Pustaka Kayu Tangan.
- Tambayong, Yapi. 2000. *Seni Akting, Catatan-catatan. Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: *Pustaka Gondho Suli*.