

**PEMERANAN TOKOH SCAPIN  
DALAM NASKAH AKAL BULUS SCAPIN  
KARYA MOLIERE TERJEMAHAN ASRUL SANI**

**Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
Mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S-1 Seni Teater Jurusan Teater**



**oleh  
Dwi Ersa Juniarto  
NIM. 1310703014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMERANAN TOKOH SCAPIN  
DALAM NASKAH AKAL BULUS SCAPIN  
KARYA MOLIERE TERJEMAHAN ASRUL SANI**

Oleh  
Dwi Ersu Juniarto  
NIM. 1310703014

Telah diuji di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 9 Januari 2018  
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji



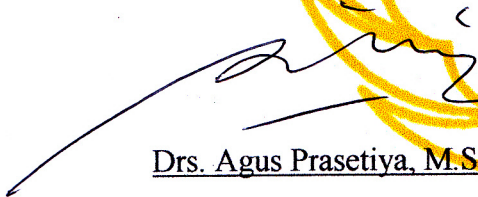
Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Pembimbing Satu



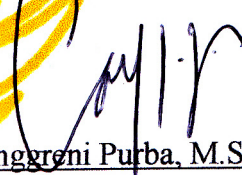
Rano Sumarno, M.Sn

Penguji Ahli



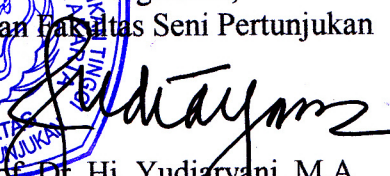
Drs. Agus Prasetya, M.Sn

Pembimbing Dua



Silvia Anggreni Purba, M.Sn.



Yogyakarta, .....  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
  
Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A  
NIP. 195606301987032001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Ersa Juniarto  
Alamat : JL. Adisucipto Km, 7.5 no. 1 RT 01/RW 01, Desa  
Parit Baru, Sungai Raya, Kab. Kubu Raya, Kalimantan Barat.  
No. Telfon : 089647844103  
E-mail : Dwiersa17@rocketmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul Pemeranan Tokoh Scapin dalam Naskah *Akal Bulus Scapin* adalah benar-benar asli, ditulis sendiri, bukan jiplakan, disusun berdasarkan aturan ilmiah akademis yang berlaku dan sepengetahuan peneliti, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun. Sumber rujukan kajian ditulis dan diacu pada skripsi telah dicantumkan pada daftar pustaka.

Apabila pernyataan saya tidak benar, saya siap dicabut hak dan gelar sarjana dari Program Studi S-1 Seni Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 19 Januari 2018

Dwi Ersa Juniato  
1310703014

## KATA PENGANTAR

Proses pemeranan tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* merupakan salah satu proses kreatif yang sangat berarti dalam hidup saya. Perjalanan empat tahun setengah menimba ilmu di sekolah seni tertua di Indonesia, kampus yang telah banyak menciptakan berbagai macam seniman-seniman yang berkompeten di bidangnya masing-masing. Proses ini merupakan titik tertinggi saya sebagai mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta. Skripsi ini juga merupakan laporan karya tugas akhir Kompetensi Keaktoran yang dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang S-1 yang ditempuh di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak henti mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kelancaran dalam semua perjuangan yang panjang untuk menyelesaikan masa kuliah empat tahun setengah. Oleh karena itu saya mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW.
3. Keluarga besar yang senantiasa memberikan kekuatan, semangat, support yang tidak dapat di balas dengan apapun orang tua tercinta Bapak Supardi, M.Si, Ibu Ernawati, abang Eko, kak Ica, keponakan yang paling gembul Ezar.
4. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Indonesia, Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.

6. Ketua jurusan dan seketaris jurusan Teater ISI Yogyakarta bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum dan Bapak Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn yang telah mengijinkan saya untuk menyelesaikan ujian Tugas Akhir ini.
7. Dosen pembimbing Bapak Rano Sumarno, M.Sn dan Ibu Silvia Anggraeni Purba, M.Sn yang dengan sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Dosen penguji ahli bapak Agus Prasetya, M.sn yang telah memberikan masukan-masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh dosen pengajar yang telah membimbing dan mendidik saya selama menempuh kuliah di Jurusan Teater ini selama empat tahun setengah.
10. Pacar terkasih Kinanti Aditta Putri, yang selalu memberikan semangat setiap hari untuk menyelesaikan Skripsi ini.
11. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater.
12. Tim kreatif untuk proses ujian ini bang Ozzy, mas Tubi, bang Oren, dan Pasha yang selalu memberikan masukan saat proses latihan
13. Para pemain yang telah bersedia ikut terlibat dalam pementasan tugas akhir ini, bang Babam, Alfath, Iqbal, Misbah, Mailani, Nindya, Ibnu, Astri, Muchklis, Anarki, Kevin.
14. Para pemusik yang rela untuk begadang dan ikut mengisi suasana di proses ini Jefri, Kenras, Al, bang Dayat, dan Pande.
15. Tim produksi yang telah bersedia memberikan tenaganya untuk mengurus pementasan Tugas Akhir ini, ibu Pimpro Vera, SM dan Ass SM yang telah bekerja keras mengurus semua tim Eka septi dan Alfi, tim setting mas Ari, Greg,

Rendi, Dafa, Kevin, Anarki. Tim lighting mas Tyo, Deva, Ipank, Arief. Tim kostum ada Eka dan Awank, make up ada Juyez, mbak Dita, Galuh, Gandes, Favio. Tim property ada Mila. Tim konsumsi Tyas, Mega, Genjek, Cyndika, Fira. Di soundman ada Lanang. Design poster dan logo Ozi osborn, Izal, Tomy, Adit, tim dokumentasi Amir, Novan, Gusti dan semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu lagi.

16. Pejuang Tugas Akhir 2018 Rangga, Galang, Brily, Eyes, dan Lala.
17. Keluarga besar Teater TERAS yang telah menjadi keluarga pertama dari awal masuk kuliah hingga selesai ini.
18. Keluarga besar Teater TEMBAK yang telah membesarkan saya di dunia teater
19. Froum Masyarakat Teater Kalimantan Barat (FORMAT) yang telah memberikan supportnya.
20. Sarang burung.
21. Kontrakan ceria Condong Catur Hendi, Yoza, Adit, Muti, Tetty, Ais, Tomy, Gugun tim anak rantau dari Pontianak yang sama-sama berjuang di kota pelajar.
22. Genk skripsi Tyas dan Ponty.
23. Jogja Acting Studio.
24. Parikesit pro.
25. Goods Project.
26. Conversehead Indonesia Yogyakarta.
27. Lek Saroni, Lek Wandu, dan Lek-lek lainnya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan penciptaan .....	5
C. Tujuan penciptaan .....	6
D. Tinjauan karya .....	6
E. Landasan teori .....	8
F. Metode penciptaan .....	16
1. Analisis karakter .....	16
a. Dimensi Fisiologis.....	18
b. Dimensi Sosiologis.....	18
c. Dimensi Sosiologis.....	19
2. Berlatih akting komikal pada tokoh Scapin .....	19
a. Penjiwaan .....	20
b. Konsentrasi .....	20
c. Observasi .....	20
d. Aksi dan Emosi.....	20
e. Motivasi .....	21
f. Imajinasi .....	21
G. Sistematika penulisan .....	22
BAB II ANALISIS STRUKTUR LAKON .....	23
A. Ringkasan cerita .....	23
B. Tema.....	26
C. Alur (plot).....	28
D. Penokohan .....	32
1. Fisiologis .....	32
2. Sosiologis .....	34
3. Psikologis .....	34
E. Latar.....	36
1. Aspek ruang.....	37
2. Aspek waktu .....	38

F. Hubungan fungsional tokoh .....	38
1. Hubungan tokoh Scapin dengan alur .....	38
2. Hubungan tokoh Scapin dengan tokoh lainnya.....	39
a. Tokoh Scapin dengan tokoh Argante .....	39
b. Tokoh Scapin dengan tokoh Geronte .....	39
c. Tokoh Scapin dengan tokoh Octave.....	41
d. Tokoh Scapin dengan tokoh Leandre.....	41
e. Tokoh Scapin dengan tokoh Zerbinette .....	42
f. Tokoh Scapin dengan tokoh Hycinte .....	42
g. Tokoh Scapin dengan tokoh Silvestre .....	43
h. Tokoh Scapin dengan tokoh Nerine .....	43
i. Tokoh Scapin dengan tokoh Carle .....	43
BAB III PROSES PEMERANAN .....	45
A. Konsep pemeranan .....	45
1. Slapstik atau <i>physical Comedy</i> .....	47
2. Komedi alternatif ( <i>Alternative Comedy</i> ) .....	47
3. Komedi hitam ( <i>Black Comedy</i> ).....	47
4. Komedi Biru ( <i>Blue Comedy</i> ).....	47
5. Komedi Karakter ( <i>Character Comedy</i> ).....	47
6. Komedi <i>Cringe</i> ( <i>Cringe Comedy</i> ) .....	48
7. Komedi Hina ( <i>Insult Comedy</i> ) .....	48
8. Komedi Properti ( <i>Prop Comedy</i> ) .....	48
9. Komedi Tidak Nyata ( <i>Surreal Comedy</i> ) .....	48
10. Komedi <i>Farce</i> ( <i>Farce Comedy</i> ) .....	48
B. Proses penciptaan .....	50
1. Psikologis .....	50
2. Sosiologis .....	51
3. Fisiologis .....	51
a). Melatih tubuh-tubuh karikatural.....	51
b). Melatih gestur karikatural pada tokoh Scapin.....	53
c). Melatih cara berjalan karikatural pada tokoh Scapin .....	54
d). Melatih mimik wajah karikatural pada tokoh Scapin.....	55
e). Melatih pernafasan dan vocal karikatural .....	57
1). Pernafasan.....	57
2). Vocal.....	57
f). Melatih kebiasaan permainan koin .....	58
BAB IV PENUTUP .....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	64
DAFTAR WEB .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I naskah.....	67
2. Lampiran II Bagan .....	134
3. Lampiran III Daftar Gambar .....	132
4. Lampiran IV Liputan media .....	178



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Dwi Ersi sebagai Scapin .....	135
Gambar 02. Dwi Ersi sebagai Scapin .....	135
Gambar 03. Babam sebagai Geronte.....	136
Gambar 04. Babam sebagai Geronte.....	136
Gambar 05. Alftah sebagai Argante .....	136
Gambar 06. Alftah sebagai Argante .....	136
Gambar 07. Ikbal sebagai Octave .....	137
Gambar 08. Ikbal sebagai Octave .....	137
Gambar 09. Misbah sebagai Leandre.....	137
Gambar 10. Misbah sebagai Leandre.....	138
Gambar 11. Mailani sebagai Hycnte.....	138
Gambar 12. Mailani sebagai Hycnte.....	138
Gambar 13. Nindya sebagai Zerbinette.....	139
Gambar 14. Nindya sebagai Zerbinette.....	139
Gambar 15. Ibnu sebagai Silvestre.....	139
Gambar 16. Ibnu sebagai Silvestre.....	139
Gambar 17. Astri sebagai Nerine .....	140
Gambar 18. Astri sebagai Nerine .....	140
Gambar 19. Muchlis sebagai Carle .....	140
Gambar 20. Muchlis sebagai Carle .....	140
Gambar 21. Kevin sebagai Ass. Carle 1 .....	141
Gambar 22. Anarki sebagai Ass. Carle 2 .....	141
Gambar 23. Octave menceritakan kepada Scapin tentang masalahnya .....	142
Gambar 24. Hycinte datang bersama dengan pengasuhnya Nerine .....	142
Gambar 25. Scapin melatih Octave.....	143
Gambar 26. Scapin sedang memainkan Akal Bulusnya .....	143
Gambar 27. Leandre memarahi Scapin .....	144
Gambar 28. Leandre memohon kepada Scapin untuk bersedia membantunya ...	144
Gambar 29. Scapin menjalankan akal bulusnya kepada Argante. ....	145

Gambar 30. Scapin menjalankan Akal Bulusnya kepada Geronte .....	145
Gambar 31. Scapin berkumpul bersama Silvestre, Hycinte, dan Zerbintte .....	146
Gambar 32. Scapin menjalankan aksinya kepada Geronte .....	146
Gambar 33. Carle menyuruh anak buahnya menggotong Scapin. ....	147
Gambar 34. Proses latihan vocal dan pernafasan .....	148
Gambar 35. Para pemain beristirahat setelah melakukan reading naskah .....	148
Gambar 36. Para pemain mencoba Blocking .....	149
Gambar 37. Proses latihan bersama pemusik .....	149
Gambar 38. Gladi kotor ujian kelayakan .....	150
Gambar 39. Gladi kotor ujian kelayakan .....	150
Gambar 40. Evaluasi bersama Dosen setelah Gladi kotor ujian kelayakan .....	151
Gambar 41. Aktor dan Tim berkumpul mendengarkan evaluasi .....	151
Gambar 42. Persiapan pemusik sebelum ujian kelayakan .....	152
Gambar 43. Ujian kelayakan .....	152
Gambar 44. Ujian kelayakan .....	153
Gambar 45. Ujian kelayakan .....	153
Gambar 46. Ujian kelayakan .....	154
Gambar 47. Diskusi bersama Tim Akal Bulus Scapin .....	154
Gambar 48. Pemasangan Banner .....	155
Gambar 49. Tim kostum menjait beberapa kostum pemain .....	155
Gambar 50. Pementasan <i>Akal Bulus Scapin</i> oleh Rumah Teater Pontianak .....	156
Gambar 51. Pementasan <i>Akal Bulus Scapin</i> oleh <i>neria production</i> France .....	156
Gambar 52. Pementasan <i>Akal Bulus Scapin</i> dari <i>Les Malins Plaisirs</i> .....	157
Gambar 53. Properti koin logam tokoh Scapin .....	158
Gambar 54. Properti <i>Thumb Light Magic</i> tokoh Scapin .....	158
Gambar 55. Properti <i>Appearing Cane</i> tokoh Scapin .....	159
Gambar 56. Properti Kantong uang tokoh Scapin .....	159
Gambar 57. Desain Poster rangkaian acara Party Yo #3 .....	160
Gambar 58. Desain poster comingsoon 1 .....	160
Gambar 59. Desain poster comingsoon 2 .....	161
Gambar 60. Desain poster comingsoon 3 .....	161

Gambar 61. Desain poster Akal Bulus Scapin .....	162
Gambar 62. Desain Banner Akal Bulus Scapin .....	163
Gambar 63. Akun Instagram pementasan Akal Bulus Scapin .....	164
Gambar 64. Akun Fanspage Facebook pementasan Akal Bulus Scapin .....	164
Gambar 65. Booklet halaman 1 .....	165
Gambar 66. Booklet halaman 2 .....	166
Gambar 67. Booklet halaman 3 .....	167
Gambar 68. Booklet halaman 4 .....	168
Gambar 69. Booklet halaman 5 .....	169
Gambar 70. Booklet halaman 6 .....	170
Gambar 71. Booklet halaman 7 .....	171
Gambar 72. Booklet halaman 8 .....	172
Gambar 73. Booklet halaman 9 .....	173
Gambar 74. Booklet halaman 10 .....	174
Gambar 75. Desain Undangan Akal Bulus Scapin .....	175
Gambar 76. Desain tiket Akal Bulus Scapin .....	176
Gambar 77. Desain fotobooth Akal Bulus Scapin .....	176
Gambar 78. Desain kaos produksi Akal Bulus Scapin .....	177

## ABSTRAK

Pemeranan tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin*, merupakan perancangan akting komedi Farce. Bentuk akting komedi ini memfokuskan pencarian bentuk-bentuk ekspresi yang karikatural. Komedi Farce adalah sebuah pertunjukan yang sengaja dibuat-buat untuk menghasilkan kelucuan. Oleh karena itu dalam menciptakan tokoh Scapin dengan akting komedi Farce, aktor menciptakan gestur lucu yang komikal, permainan yang spontan, menciptakan tone vokal yang spesifik, gerakan-gerakan yang ganjil, dan kejutan-kejutan. Tujuan dari pemeranan tokoh Scapin ini adalah agar pembaca khususnya pelaku seni peran agar dapat menemukan dan mengetahui cara bermain akting komedi pada tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* dengan pilihan permainan gaya akting komedi *Farce*.

Keyword : Aktor, Komedi, Farce, Moliere

## ABSTRACT

*The portayal of Scapin characters in the script Akal Bulus Scapin (Les Fourberies de Scapin), is a design of Farce comedy acting. This form of comedic acting focuses on the search of forms of caricature expressions. Farce's comedy is a deliberate performance to produce comicality. Therefore, in creating the Scapin character with Farce's comedy acting, the actor creates comical gesture, a spontaneous improvisation, creating a specific vocal tone, strange movements, and surprises. The purpose of the portrayal of the Scapin character is give the oportunity to the reader, especially the role actor, to be able to find and know how to play comedic acting on Scapin characters in the Akal Bulus Scapin (Les Fourberies de Scapin) with the style of Farce comedy.*

Keyword : Actor, Comedy, Farce, Moliere

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Jean Baptiste Poquelin, dikenal dengan nama panggung Molière (lahir di Paris, Prancis, 15 Januari 1622 – meninggal di Paris, Perancis, 17 Februari 1673 pada umur 51 tahun) adalah seorang dramawan dan aktor Perancis yang dianggap sebagai salah satu empu komedi dalam kesusastraan Barat. Beberapa karya Molière yang terkenal adalah *Le Misanthrope*, (*The Misanthrope*), *L'Ecole des femmes* (*The School for Wives*), *Tartuffe ou l'Imposteur*, (*Tartuffe or the Hypocrite*), *L'Avare ou l'École du mensonge* (*The Miser*), *Le Malade imaginaire* (*The Imaginary Invalid*), dan *Le Bourgeois Gentilhomme* (*The Bourgeois Gentleman*).

Molière berasal dari keluarga berada dan pernah bersekolah di Jesuit Clermont College (sekarang Lycée Louis-le-Grand). Pengalaman tiga belas tahun sebagai aktor keliling mengasah kemampuan komedinya ketika dia juga mulai menulis, menggabungkan unsur-unsur *Commedia dell'Arte* dengan komedi Perancis yang lebih berkelas. Melalui bantuan beberapa aristokrat termasuk adik kandung Louis XIV, Molière tampil dalam pertunjukan yang ditanggap oleh sang Raja di Louvre. Memainkan sebuah drama klasik karya Pierre Corneille dan sebuah "Farce" karyanya sendiri, *Le Docteur amoureux* (*The Doctor in Love*), Molière diperbolehkan untuk menggunakan ruang Salle du Petit-Bourbon di Louvre, sebuah aula yang diperuntukkan bagi beragam pertunjukan teater. Lalu, Molière diijinkan

untuk menggunakan Palais-Royal. Di kedua tempat tersebut dia mendapat sambutan hangat dari para warga Paris dengan drama-drama seperti Les Précieuses ridicules (*The Affected Ladies*), L'École des maris (*The School for Husbands*) dan L'École des femmes (*The School for Wives*). Kebaikan pihak istana ini diikuti dengan dana pensiun bagi kelompoknya dan gelar "*Troupe du Roi*" (Kelompok Teater Raja). Molière lalu bekerja sebagai penulis resmi untuk acara hiburan istana.

Meskipun dia disayang pihak istana dan warga Paris, satir-satir karya Molière memancing kritik dari kaum moralis dan pihak Gereja. Tartuffe ou l'Imposteur (*Tartuffe or the Hypocrite*) dan serangannya terhadap kemunafikan religius terus menerus menerima kecaman dari pihak Gereja sedangkan Don Juan dilarang pentas. Kerja keras Molière dalam beragam aspek dan profesi di dunia teater mulai menggerogoti kesehatannya dan pada tahun 1667, dia terpaksa beristirahat sejenak dari kegiatan dunia panggung. Lebih lanjut di tahun 1673, selagi mementaskan karya terakhirnya, Le Malade imaginaire (*The Imaginary Invalid*), Molière yang menderita TBC paru-paru mendadak batuk tanpa henti selagi berperan sebagai Argan sang pengidap hipokondria. Dia menyelesaikan pertunjukan tersebut tetapi kembali pingsan dan meninggal beberapa jam kemudian. Semasa hidupnya di Paris, Molière benar-benar telah mereformasi komedi Perancis.

Molière semasa hidupnya juga sempat mengenyam pendidikan formal di sekolah menengah bergengsi di Paris dan Fakultas hukum di Orleans. Ia menerjunkan diri dengan penuh keyakinan ke dalam dunia teater dan memulai kariernya sebagai seorang aktor, sutradara, dan penulis naskah. Kemudian ia ditunjuk menjadi pemimpin rombongan (direktur) *Illustre Theatre* oleh anggota

kelompok tersebut. Sebagai pemimpin rombongan dan sutradara Moliere memiliki banyak tanggung jawab seperti penyewaan tempat pertunjukan, pembayaran pajak, persaingan dengan grup lain, negosiasi dengan penguasa untuk memperoleh tunjangan, dan menghadapi sikap bermusuhan dari pihak gereja, agamawan, dan orang-orang yang merasa tersindir yang menghambat pertunjukannya. Pada awal kariernya, karena kurang berhasil di Paris, ia berkeliling di seluruh Perancis selama 15 tahun (1643-1658). Perjalanan itu memberinya kesempatan untuk mengenal dan mengamati berbagai golongan manusia dalam masyarakat, dari rakyat jelata sampai kaum bangsawan, cara hidup, ragam bahasa yang digunakan, serta permasalahan mereka. Berkat kejeliannya itu, ia dijuluki *Le Contemplateur* (Sang Pengamat). Salah seorang saingannya pernah menyindir, “ia tidak pernah bepergian tanpa mata dan telinganya”.

Selaku pemimpin rombongan, ia senantiasa dikejar masalah keuangan agar grupnya bertahan hidup. Pada periode itu, ia hanya menulis naskah-naskah pendek yang pemanggungannya masih sangat diwarnai lawakan dan adegan konyol. Berkat hasil pengamatannya atas penonton, selaku aktor ia mengetahui dengan baik reaksi penonton dari kalangan yang berbeda-beda, adegan, maupun tingkah laku yang memancing tawa mereka. Hasil pengamatannya sebagai aktor memberi bahan bagi Molière yang adalah penulis dan sutradara.

Pada tahun 1658, ia memutuskan untuk menetap di Paris. Berkat dukungan saudara Raja Louis XIV, grupnya diundang untuk mengadakan pertunjukan secara teratur di *Theatre du Petit Bourbon*. Sejak saat itu, grupnya bernama *Troupe du Roi* (1665) dan menyelenggarakan hiburan di istana sampai Molière membeli *Theatre*

*du Palais Royal* serta mengadakan pertunjukan karyanya yang terakhir *Le Malade Imaginaire* (Pura-pura sakit) 1673. Sepeninggalnya, *Theatre du Palais Royal* yang dipimpin oleh istri Molière, Armande Bejart, bergabung dengan *Theatre du Marais* dan *Theatre de l'Hotel de Bourgogne*, dan menjadi *Comedie Francaise* yang sampai sekarang aktif menggunakan karya drama dari abad ke-17, 18, dan 19. Sebagai penulis yang mendapatkan tunjangan, ia berkewajiban mengisi acara hiburan di istana. Secara teratur ia menulis *comédie-ballet* khusus untuk dipertunjukan di istana antara lain *Les Facheux* (1661), *La Princesse d'Elide* (1664), dan *Le Bourgeois Gentilhomme* (1670).

Pada tahun 1671 Molière menulis sebuah naskah yang berjudul *Les Fourberies de Scapin* dalam bahasa Perancis. Drama yang bergenre komedi tiga aksi intrik ini pertama kali dipentaskan pada tanggal 24 Mei 1671 di bioskop Palais-Royal di Paris. Dalam karya drama Molière yang lainnya, drama *Akal Bulus Scapin* telah diterjemah ke berbagai bahasa. Adaptasi dalam bahasa Inggris termasuk *Scapino!* oleh Frank Dunlop dan Jim Dale pada tahun 1971, yang juga telah diadaptasi lebih lanjut oleh Noyce Burleson. Bill Irwin dan Mark O'Donnell juga mengadaptasi permainan tersebut, seperti *Scapin*, pada tahun 1995. Tidak hanya di Inggris, seniman asal Indonesia Asrul Sani juga menterjemahkan drama tersebut menjadi sebuah buku yang berjudul *Akal Bulus Scapin*. Meskipun ada sedikit perubahan dan modernisasi bahasa, naskah *Akal Bulus Scapin* ini tetap mempertahankan sebagian besar struktur aslinya. Tidak hanya naskah *Akal Bulus Scapin* banyak karya-karya Molière yang terkenal di Indonesia seperti *Dokter Gadungan*, *Si Bakil*, dan *Si Munafik (Tartufe)*.

Tokoh Scapin memiliki tantangan tersendiri. Dia harus berhasil memerankan karakter komedi yang diciptakannya dalam pertunjukan ini dan berfokus kepada permainan komedi *Farce*. Kepintaran dan kelicikan serta unsur komedi tersebut sangat dibutuhkan agar penonton juga ikut masuk ke dalam peristiwa tersebut. Selain itu tokoh Scapin juga merupakan seorang yang pandai berbicara, kata-katanya dapat mempengaruhi orang-orang yang mendengarkannya. Itu juga menjadi salah satu tantangan seorang aktor bagaimana ucapan-ucapan yang disampaikan bisa mempengaruhi pemikiran para penonton. Ditambah lagi pemilihan permainan komedi yang diangkat nanti adalah bentuk-bentuk karikatural. Jadi aktor harus bisa menciptakan bagaimana bentuk-bentuk kelicikan dan kepintaran dalam bentuk karikatural tersebut.

Pada pementasan ini penulis ingin melatih permainan komedi yang akan diciptakan pada tokoh Scapin. Bentuk-bentuk akting karikatural yang coba ditampilkan pada pementasan ini. Teori-teori dan metode yang didapatkan diharapkan bisa menjadi bekal bagi penulis dan pemain lainnya, dalam menemukan teknik permainan komedi tersebut.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Seperti ditulis dalam pendahuluan, bahwa naskah *Akal Bulus Scapin* merupakan naskah yang bertujuan untuk menyindir orang-orang kaum atas dengan “menyisipkan” Scapin sebagai orang yang memiliki akal bulus untuk mempermainkan tuan-tuannya. Penulis sengaja membuat naskah ini dengan komedi agar para penonton dapat menerima informasi yang diberikan dengan

mudah. Maka dari itu rumusan penciptaan dalam skripsi ini adalah: Bagaimana bermain akting komedi pada tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* ?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan ini adalah agar pembaca khususnya pelaku seni peran agar dapat menemukan dan mengetahui cara bermain akting komedi pada tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* dengan pilihan permainan gaya akting komedi *Farce*.

### **D. Tinjauan Karya**

Tinjauan karya adalah sarana evaluasi atau tolak ukur dengan karya yang lain. Selain itu dengan adanya tinjauan karya mampu menunjukkan bahwa karya yang akan diciptakan dalam tugas akhir ini berbeda dengan karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Berikut adalah tinjauan karya pertunjukan *Akal Bulus Scapin* karya Moliere, terjemahan Asrul Sani :

Pementasan *Akal Bulus Scapin* oleh Rumah Teater Pontianak. Pertunjukan *Akal Bulus Scapin* karya Molière terjemahan Asrul Sani, yang di pentaskan oleh RUTER ( Rumah Teater ) dalam rangka Parade Teater Khatulistiwa 2013 di Pontianak, Kalimantan Barat. Dalam pementasan tersebut (dapat dilihat pada Gambar 50. Halaman 153) mereka tidak menjelaskan akhir dari jalannya cerita pada naskah, pertunjukan tersebut di tutup dengan adegan *freez* dari semua pemain. Berbeda dengan pementasan yang penulis pentaskan, bahwa pementasan kali ini Scapin berpura-pura sedang sakit parah dan beniat untuk meminta maaf kepada tuannya, dan saat mereka semua memaafkan Scapin, ia menutup pertunjukan dengan melemparkan sebuah koin. Properti yang akan digunakanpun berbeda, pada

penciptaan kali ini penulis memainkan sebuah koin yang menunjukkan simbol tokoh Scapin yang dekat dengan uang.

Pementasan *Akal Bulus Scapin* oleh *neria production* France 3 MCMXCVIII di Paris, Perancis. Pada pementasan ini (dapat dilihat pada Gambar 51. Halaman 153) adegan pembuka di suguhkan dengan gambaran kapal yang sedang berlayar di lautan, sedangkan tokoh Scapin pada pementasan ini terlihat dia mempunyai karakter yang tenang dan tidak pecicilan. Pementasan di atas menjadikan salah satu referensi penulis dalam penciptaan peran yang akan dimainkan. Ketenangan Scapin dalam menghadapi persoalan menjadi bukti bahwa dia selalu memiliki akal untuk menghadapi masalah tersebut. Tetapi dalam hal penciptaan yang akan dibuat penulis kali ini, tokoh Scapin akan dimainkan dengan gaya akting komikal. Bagaimana bentuk-bentuk komikal tersebut dapat membantu aktor bermain dan menciptakan situasi komedi tersebut.

Produksi *Akal Bulus Scapin* dari *Les Malins Plaisirs, Ensemble theatral rt lyrique du pays de Montreuil-sur-Mer*. Pada pementasan ini, (dapat dilihat pada Gambar 52. Halaman 154) tokoh Scapin juga terlihat mempunyai karakter yang sedikit lebih berwibawa. Permainan yang rapi dan tidak dibuat-buat membuat dia berhasil memerankan karakter Scapin. Pementasan ini juga menjadikan salah satu referensi dalam penciptaan yang akan di pentaskan nanti, bagaimana seorang Scapin dengan akal bulusnya mampu meyakinkan tokoh Silvestre untuk menyamar menjadi tukang pukul dan menakuti tokoh Argante.

*Mask* adalah sebuah film aksi komedi slapstick pahlawan super Amerika 1994 yang berdasarkan pada sebuah serial buku komik yang diterbitkan oleh Dark Horse

Comics. Film tersebut disutradarai oleh Chuck Russell, dan diproduksi oleh Dark Horse Entertainment dan New Line Cinema, dan aslinya dirilis di layar lebar pada 29 Juli 1994. Film tersebut dibintangi oleh Jim Carrey sebagai Stanley Ipkiss, seorang pria yang menemukan Topeng Loki, yang berubah menjadi *The Mask*. Para pemeran pendukung film tersebut meliputi Peter Greene, Amy Yasbeck, Peter Riegert, Richard Jeni, Ben Stein, Joely Fisher, dan Cameron Diaz dalam debut film fiturnya sebagai kekasih Stanley Tina Carlyle.

Pada film ini, penulis menjadikan tokoh Stanley Ipkiss yang diperankan oleh *Jim careey* sebagai refrensi penciptaan karakter komikal. Ekspresi mimik wajah dan gerakan tubuhnya yang berbeda dengan manusia normal lainnya lah yang menjadikan alasan penulis memilih karakter ini. *Jim Carrey* sendiri memiliki kekuatan bagaimana bermain dengan bentuk-bentuk karikatural.

#### **E. Landasan Teori**

Aktor adalah seniman yang mewujudkan peran lakon (sosok-sosok pelaku didalam sebuah cerita atau lakon) ke dalam realita seni pertunjukan.<sup>1</sup> Tanpa pengetahuan, aktor hanya memainkan bentuk tubuh tanpa isian. Menjadi seorang aktor yang baik memang tidak mudah, diperlukan proses dan perjalanan panjang untuk mencapai hasil yang maksimal dalam sebuah pertunjukan. Sedangkan modal seorang aktor adalah kesanggupan untuk menghidupkan dan menjiwai suatu watak didepan penonton.<sup>2</sup> Kesanggupan yang dimaksud adalah merelakan jiwa dan raga untuk memerankan manusia baru di dalam diri. Untuk memerankan tokoh manusia

---

<sup>1</sup> Suyatna Anirun, 1998. *Pengantar kepada seni peran untuk pentas dan sinema : Menjadi Aktor*, Bandung, hlm.43.

<sup>2</sup> Asrul Sani, 2009. *6 Pelajaran Pertama Seorang Aktor*, Yogyakarta, hlm.7.

baru dalam diri membutuhkan pengetahuan atau tabiat, perilaku dan cara hidup tokoh. Tidak mungkin membawakan peranan hidup tanpa pengertian tentang tabiat manusia.<sup>3</sup> Karena tugas seorang aktor adalah membawakan peran lakon sesuai dengan porsinya dan juga harus bisa menyampaikan pesan cerita kepada penonton dengan cara meyakinkan penonton dengan apa yang dilakukannya di atas panggung. Kunci suatu pertunjukan ada pada si aktor, bagaimana aktor dapat bermain dengan baik dan benar. Bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berfikir, berusaha, merasa, dan berbuat sesuai dengan peranan kita.<sup>4</sup> Ketika aktor mengerti dan melakukan cara hidup tokoh dengan yakin maka akan terlihat suatu kesungguhan di mata penonton. Kepercayaan aktor terhadap aktingnya sendiri adalah jalan menuju kebenaran<sup>5</sup>

Pengalaman hidup manusia banyak persamaan, banyak pengalaman aktor yang dapat dipakai dalam menciptakan pribadi tokoh yang dimainkan. Tetapi cara pemakainnya, merupakan bentuk yang harus ditetapkan oleh keterangan dalam naskah, bukan dari kehidupan alamiah aktor sendiri. Artinya, seorang aktor tidak perlu menjalani aktivitas utuh karakter yang akan dimainkannya, aktor juga bisa merasakan apa yang dialami tokoh dengan membawa pengalaman pribadi aktor namun tetap menambahkan sudut pandang serta perasaan tokoh yang akan dimainkannya tersebut. Pengalaman hidup tokoh juga tidak jauh berbeda dari pengalaman aktor, dengan menambahkan tuntutan-tuntutan karakter tokoh, aktor

---

<sup>3</sup> R.M.A Harymawan, 1983. *Dramaturgi*, Bandung, hlm. 10.

<sup>4</sup> Asrul Sani, *Persiapan Seorang Aktor*, Jakarta: 2007, hlm. 14.

<sup>5</sup> Shomit Mitter, 1999. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Berct, Grotowsky dan Brook*, Yogyakarta, hlm. 13.

dengan mudah menaruh dirinya dalam tokoh yang akan dimainkannya. Meskipun aktor tidak perlu menjalani aktivitas utuh karakter yang akan dimainkan, namun aktor tetap saja tidak boleh memunculkan karakter asli dirinya sendiri agar aktor bisa memainkan tokohnya secara utuh, tanpa terpengaruh dengan karakter asli aktor.

Komedi berasal dari kata yunani *komidia* yang berarti membuat gembira<sup>6</sup>. komedi bukan hanya tentang menuliskan atau menceritakan sebuah cerita atau hal-hal lucu, tetapi juga tentang perubahan sudut pandang atau pemberian sudut pandang lain kepada pembaca. Menurut Bernard Shaw, komedi adalah membenaran terbaik bagi pembaharuan, yang berarti drama komedi dapat menyegarkan kembali kehidupan sehari-hari. Jika drama komedia membuat orang tertawa, maka sesungguhnya orang itu sedang menertawakan dirinya sendiri. Tugas seorang komedian adalah mensucikan moral dengan cara membanyol, melucu, dan mengejek.<sup>7</sup>

Pada mulanya *Farce* termasuk seni rakyat dan menggunakan bahasa rakyat. Dalam perkembangannya, terutama berkat jasa Moliere, *Farce* masuk ke kalangan atas dan diselipkan ke karya yang lebih serius, yakni komedi. Tujuan komedi dalam karya drama adalah untuk menghibur dan mengkritik dengan memperolok-olokkan sifat dan cacat cela manusia, keadaan, atau situasi konyol<sup>8</sup>. Komedi biasanya

---

<sup>6</sup> Dra. Yudiaryani, M.A, 2002. *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konveksi*, Yogyakarta, hlm.68.

<sup>7</sup> Drs. Chairul Anwar, M.Hum, 2008. *Bentuk-Gaya dan Aliran*. Yogyakarta, hlm 42.

<sup>8</sup> Ida Sundari Husen, "Komedi Sebagai Sarana Kritik Sosial Dalam Kesusastraan Perancis Abad ke-17 dan 18" *Wacana*, Vol. 5 No. 2, Oktober 2003, 158.

berakhir bahagia (*happy end*), berlainan dengan tragedi yang berakhir dengan kebahagiaan tokoh-tokoh utamanya. *Farce* sendiri merupakan lawakan yang berfungsi semata-mata menghibur agar para penonton dapat bersantai dan melepaskan diri dari tekanan kehidupan sehari-hari. *Farce* juga lebih mementingkan permainan kata berupa pelesetan, pengulangan, dan peniruan. Dipengerahui komedi Italia (*commedia dell'arte*) pertunjukan dagelan itu semakin mementingkan gerakan tubuh dan tangan, mimik, teriakan, serta dandanan yang aneh-aneh.

*Farce* sendiri didasarkan pada tiga lapisan yang kompak diantara penonton dan drama. Satu diantara kompak itu adalah “*realisme*” aktor harus mengenal dirinya sendiri. Didalam komedi *Farce* siapapun aktornya, baik menggunakan pakaian modern, badut sirkus, atau pakaian kartun ia harus tetap dikenali oleh penonton.<sup>9</sup> Elemen lain ialah ironi, yakni situasi yang keliru. Penulis drama menempatkan ironi sangat hati-hati agar penonton tahu, bahwa ironi adalah kesalahan atau kebohongan. Dalam hal ini, aktor berperan penting dalam menciptakan bentuk dan gerak lucu. Hal-hal seperti gestur lucu (komik), intensitas dan suara aktor, kecepatan (spontanitas) penampilan dan suara, pola-pola keganjilan (ketidaklaziman), dan *surprise* (kejutan) ialah faktor-faktor penting dalam permainan komedi *Farce* ini.

Selain komedi D.H. Monroe mempunyai istilah lain yang disebut dengan Humor. Humor tersebut terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu teori superior, teori keganjilan, dan teori kelegaan<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Drs. Chairul Anwar, M.Hum, 2008. *Bentuk-Gaya dan Aliran*. Yogyakarta, hlm 54.

<sup>10</sup> D.H Monroe, 1963. *Argument of Laughter*. Inggris, hlm, 11.

1. *Superiority theory* (teori superior) adalah sebuah konsep humor yang dilakukan atas dasar ejekan. Telah banyak filsuf yang memandang komedi secara negatif karena menggunakan unsur *cemoohan* di dalamnya, salah satunya adalah Socrates. Ia mengatakan bahwa tawa yang kita keluarkan, berasal dari perasaan senang ketika melihat orang lain berada dalam kemalangan.

Namun, Socrates berpendapat bahwa seseorang akan memiliki pengalaman jiwa yang berbeda saat dihadapkan pada komedi seperti ini. Seseorang bisa bahagia dan tertawa saat diberikan komedi yang memaparkan kebodohan-kebodohan, tetapi untuk merasakan kesenangan atas kemalangan orang lain, ia harus memikirkan '*pain of the soul*'. Teori ini dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan sedang marak digunakan dalam pertunjukan komedi di layar kaca kita. Seperti memukulkan properti ke badan orang, mengolok, mendorong, memasukkan cabai ke mulut seseorang. Dan, kita tertawa akan hal tersebut.

Tingkat kelucuan yang dihadirkan dari perspektif ini ialah kesenjangan antara pengolok (superior) dan orang yang menjadi korban olokan (inferior). Semakin tinggi kesenjangan ini, maka tawa yang dihadirkan akan semakin tinggi. Kita bisa tertawa sewaktu melihat teman nyemplung di got karena kita merasa lebih superior dibandingkan dia. Disaat yang bersamaan, kita akan sulit menemukan Paspampres yang tertawa ketika melihat Presiden kita jatuh ke got.

2. Teori keganjilan : sebuah realita awal, kemudian dipatahkan dengan realita baru yang absurd/ganjil ( *incongruity* ). Dalam tulisannya yang berjudul *The World as Will and Idea*, Schopenhauer, filsuf Jerman, juga mempercayai bahwa humor berasal dari keganjilan dan frustrasi intelektual dalam ekspektasi manusia. Sesuatu

akan dianggap lucu ketika otak kita ditipu oleh suatu ‘realitas’ yang ditawarkan para komedian.<sup>11</sup> Pemikiran Schopenhauer mengenai komedi ini bahkan pernah ditulis oleh Raditya Dika, dalam esainya yang berjudul *Schopenhauer dan Konseptualisasi Komedi*. Schopenhauer berpandangan bahwa kita memiliki dua cara dalam memahami sesuatu, melibatkan konsep abstrak dan persepsi indera. Setiap orang akan memiliki realitas terhadap suatu hal, dan apabila kita diberikan keganjilan dengan membelokkan realitas tersebut, maka kita akan tertawa.

Contoh sederhana seperti ini: di dalam pikiran kita, untuk naik pesawat dari Jakarta menuju Denpasar, kita tinggal datang ke bandara Soetta, naik pesawat yang ke Denpasar, duduk, tunggu landing, lalu sampailah kita di Denpasar. Namun, ketika ada orang yang naik pesawat penerbangan ke Denpasar, lalu minta turun di Surabaya dengan berteriak, ‘Bang, kiri Bang! Surabaya ya!’ kemudian loncat begitu saja keluar pesawat, kita akan tertawa. Mengapa? Karena kita tidak memiliki ‘realitas’ atau pandangan bahwa orang yang naik pesawat bisa turun sembarangan. di sanalah keganjilan itu terjadi.

3. Teori kelegaan adalah pandangan mengenai humor dimana tawa yang dikeluarkan adalah hasil dari pembebasan ketegangan emosi yang ada di dalam tubuh. Spencer mencatat bahwa di dalam tubuh manusia, seringkali kita menyimpan kelebihan energi tegang. Sewaktu energi tegang ini dilepaskan dari dalam tubuh, tawa akan muncul. Contoh paling gampang adalah seorang mahasiswa abadi seperti yang menyelesaikan studi kuliahnya. Sesaat setelah dosen

---

<sup>11</sup> Sumber : <http://www.keriba-keribo.com/2013/12/humor-dan-relasi-implementasi-terhadap.html>

penyidang memutuskan, 'dia disahkan telah lulus sebagai mahasiswa, dapat dipastikan dia akan tersenyum lega karena melepas beban energi tegang yang telah dibawanya selama ini.

Selain itu Menurut Sujoko humor dapat berfungsi untuk: Pertama, melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan. Kedua, humor dapat menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar. Ketiga, humor dapat mengajar orang melihat persoalan dari berbagai sudut; keempat, humor dapat menghibur; kelima, humor dapat melancarkan pikiran; keenam, humor dapat membuat orang mentolerir sesuatu; ketujuh, humor dapat membuat orang memahami soal pelik.<sup>12</sup> Ada juga yang berpendapat bahwa Fungsi humor yang paling menonjol, yaitu sebagai sarana penyalur perasaan yang menekan diri seseorang. perasaan itu bisa disebabkan oleh macam-macam hal, seperti ketidakadilan sosial, persaingan politik, ekonomi, suku bangsa atau golongan, dan kekangan dalam kebebasan gerak, seks, atau kebebasan mengeluarkan pendapat. Jika ada ketidakadilan biasanya timbul humor yang berupa protes sosial atau kekangan seks, biasanya menimbulkan humor mengenai seks.<sup>13</sup>

Fuad Hasan dalam tulisan *Humor dan Kepribadian* (1981) membagi humor dalam dua kelompok besar, yaitu: (1) humor pada dasarnya berupa tindakan agresif yang dimaksudkan untuk melakukan degradasi terhadap seseorang; (2) humor adalah tindakan untuk melampiaskan perasaan tertekan melalui cara yang ringan

---

<sup>12</sup> Sujoko, 1982. *Perilaku Manusia dalam Humor*. Jakarta. Karya Pustaka.

<sup>13</sup> Suhadi, 1989. *Humor dalam Kehidupan*. Jakarta. Gema Press.

dan dapat dimengerti, dengan akibat kendornya ketegangan jiwa<sup>14</sup>. Selain itu Humor juga merupakan salah satu aktifitas yang paling digemari. Bentuk-bentuknya yang bervariasi membuat semua kalangan dapat menikmati humor kapan pun dan dimana pun berada. Nurrohman dalam bukunya mengemukakan bahwa humor memberikan banyak hal. Selain untuk hiburan, humor juga dapat menghilangkan stress dan menimbulkan gejala baru. Dilihat dari fungsinya, humor juga merupakan sarana rekreasi yang dapat menyegarkan perasaan pembaca, pendengar, atau pun orang yang melihatnya.<sup>15</sup>

Setelah membaca beberapa teori komedi dan Humor yang ada, dapat disimpulkan bahwa tawa yang terjadi adalah sebuah realita awal yang kemudian dipatahkan dengan realita baru. Setiap orang akan memiliki 'realitas' terhadap suatu hal, dan apabila kita diberikan keganjilan dengan membelokkan 'realitas' tersebut, maka kita akan tertawa. Berdasarkan kesimpulan tersebut maka tugas seorang aktor ialah menciptakan bentuk dan gerak lucu. Hal-hal seperti gestur lucu (komik), intensitas dan suara aktor, kecepatan (spontanitas) penampilan dan suara, pola-pola keganjilan (ketaklaziman), dan *surprise* (kejutan) ialah faktor-faktor penting dalam permainan komedi, khususnya komedi *Farce*. Untuk memerankan karakter komedi pada tokoh Scapin dalam naskah Akal Bulus Scapin karya Moliere terjemahan Asrul sani, permainan komedi yang dipakai adalah komedi *Farce*.

---

<sup>14</sup> Fuad Hassan, 1981. *Humor dan Kepribadian*. Jakarta. Harian Kompas, 20 April, hal. 6.

<sup>15</sup> Djamauddin, Ancok, 1996. "*Humor Juga Alat Kontrol Sosial*" dalam Prisma No.1 Tahun XXV, PT Pustaka LP3ES Indonesia. Jakarta. Hlm. 19.

## F. Metode Penciptaan

Teater adalah kegiatan sehari-hari manusia yang dilakukan secara sadar diatas panggung dengan menggunakan unsur-unsur dalam diri manusia itu sendiri. Sedangkan pertunjukan teater adalah upaya untuk mengkomunikasikan kepada masyarakat tentang sebuah peristiwa, baik itu dalam bentuk inovasi, aspirasi, gagasan dan juga ide. Hakikat Seni adalah meyakinkan (*make believe*)<sup>16</sup>. Jika berhasil meyakinkan penonton bahwa apa yang tengah dilakukan aktor benar. Untuk meyakinkan penonton, maka aktor membutuhkan metode untuk memerankan tokoh yang akan dimainkannya.

Metode penciptaan adalah cara yang digunakan untuk memaksimalkan seluruh instrumen pemeranan mulai dari sukma, tubuh, vokal, dan segala unsur penunjangnya. Tujuan teater salah satunya adalah menyiapkan peraturan untuk membuat para aktor membebaskan dirinya sendiri<sup>17</sup>. Maka metode penciptaan untuk memerankan dan bermain akting komedi pada tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* karya Moliere terjemahan Asrul Sani adalah :

### 1. Analisis karakter

Menciptakan tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* juga menjadi salah satu cara dalam metode latihan untuk memerankan tokoh scapin, bahkan dalam hal ini analisis karakter merupakan tahapan pertama yang wajib dilakukan bagi seorang aktor untuk menciptakan sebuah tokoh. Seseorang ketika akan masuk ke dalam

---

<sup>16</sup>Nano Riantiarno, 2001.Kitab Teater: *Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta. hlm.107.

<sup>17</sup>Bambang Sugiharto, 2013.Seri Buku Humaniora UNPAR; *Untuk Apa Seni?*. Bandung. hlm. 201.

tokoh untuk memainkan sebuah peran, dia diharuskan paham dengan karakter apa yang akan di perankannya. Sebelum memahami karakter tersebut seorang aktor diwajibkan untuk membaca dan membedakan sebuah naskah. Naskah Lakon berfungsi sebagai sarana pertama dan utama terbukanya kemungkinan proses pementasan.<sup>18</sup> Tokoh yang akan diperankan lalu diamati dan digali lebih mendalam untuk kemudian dikaji, dan hasil dari kajian itulah yang akan diolah oleh aktor dalam proses penciptaannya di atas panggung.

Analisis karakter ini dilakukan untuk menciptakan karya yang kreatif dan inovatif. Apa yang aktor temukan saat melakukan proses analisa dapat menjadi sebuah ide yang tentunya dapat dikembangkan dalam proses penciptaan. Saat melakukan sebuah analisa tersebut seorang diharuskan untuk teliti dan berhati-hati, karena apa yang dia peroleh dari hasil kajiannya tersebut maka itulah yang akan dikomunikasikan kepada penonton. Setelah menganalisis, aktor akan merancang karakter seperti apa yang hendak diperankannya.

Karakter berperan penting menjelaskan identitas dalam berperan, karena saat karakter tersebut telah dipahami seorang aktor dapat mengetahui dan memerankan apakah karakter tokoh yang dimainkan tersebut seorang yang pemaarah, penakut, pendendam, orang yang cengeng, orang yang licik, pandai akal, pintar, bodoh, dan lain sebagainya. Aktor ketika berakting menunjukkan fungsinya di atas panggung dan aktingnya merupakan tanda mendasar bagi penonton untuk menemukan identitas diri mereka.<sup>19</sup> Aktor harus mampu menciptakan karakter yang dipercaya

---

<sup>18</sup>Soediro Satoto, 2012. *Analisis Drama dan Teater Jilid II*. Yogyakarta. hlm. 8.

<sup>19</sup> Jerzy Grotovsky, 2002. *Menuju Teater Miskin*. Yogyakarta. hlm. ix.

untuk menjalankan aksi naskah. Seperti dalam naskah *Akal Bulus Scapin*, tokoh Scapin yang akan di mainkan memiliki karakter yang pintar untuk menciptakan berbagai macam akal dan bulus. Oleh karena itu seorang aktor yang akan memerankan tokoh tersebut harus mampu berperan menjadi seorang yang memiliki kepintaran akal tersebut dan dapat dipercaya oleh penonton. Selain itu aktor juga harus membuat sebuah biografi karakter agar karakter yang diperankan menjadi hidup. Ketika aktor telah mendapatkan biografi tersebut seorang aktor yang akan berperan bisa dengan mudah untuk memainkan karakter itu karena aktor tersebut telah memiliki bekal tentang apa yang akan dimainkannya.

Biografi tersebut dibuat menggunakan 3 metode yaitu, Fisiologi Sosiologi, dan Psikologi. Tokoh memiliki kepribadian dan watak, maka dia memiliki sifat-sifat karakteristik yang dapat di rumuskan ke dalam tiga dimensional.<sup>20</sup> Tiga dimensi yang dimaksud adalah :

- a. Dimensi Fisiologis, ialah ciri-ciri badan, Misalnya, Usia (tingkat kedewasaan), Jenis kelamin, Ciri-ciri muka, Ciri-ciri badan yang lain, Gesture, Cara berjalan, Cara duduk.
- b. Dimensi Sosiologis, ialah ciri-ciri kehidupan masyarakat. Misalnya, Status sosial, Pekerjaan, Jabatan, Peranan dalam masyarakat, Tingkat pendidikan, Kehidupan pribadi, Pandangan hidup, Agama, Kepercayaan ideologi, Aktivitas sosial, Keorganisasian, Hobi, Bangsa, suku, keturunan.
- c. Dimensi psikologis, ialah latar belakang kejiwaan. Misalnya :

---

<sup>20</sup>Soediro Satoto, 2012. *Analisis Drama dan Teater Jilid I*. Yogyakarta.hlm. 41-42.

- Mental, ukuran/moral membedakan yang baik dan tidak baik; antara yang indah dan tidak indah; antara yang benar dan salah,
- Temperamen, keinginan dan perasaan pribadi, sikap dan perilaku,
- IQ (*intelligence Quotient*), tingkat kecerdasan keahlian khusus dalam bidang tertentu,
- Watak atau sifat dan Karakter pribadi.

Mengabaikan salah satu dari ketiga dimensi dengan cara ciri-ciri tersebut, maka tokoh tersebut akan menjadi tokoh yang tertimpang dan cenderung menjadi tokoh yang mati serta tidak berkepribadian.

## 2. Berlatih akting komikal pada tokoh Scapin

Dalam sebuah proses penciptaan ketika sedang proses latihan, seorang aktor pasti memiliki dan mendapat kendala-kendala yang akan dihadapinya. Salah satu kendala utama dalam proses pembentukan seorang aktor adalah diri si aktor sendiri.<sup>21</sup> Oleh karena itu untuk bermain akting komedi pada tokoh Scapin agar hidup diatas panggung dan dapat dipercayai oleh penonton, maka aktor harus melakukan berbagai macam latihan. Hal ini sangat penting, agar aktor bisa melibatkan semua kemampuan dan pengetahuannya. Salah satunya adalah penggunaan pikiran dan perasaan. Hal tersebut berfungsi agar aktor tersebut dapat mengenal terlebih dahulu tentang kepribadian dirinya sendiri. Pribadi kitatidak saja tingkah laku, pengalaman, keinginan, kepercayaan seseorang yang sudah dibentuk semenjak dia dilahirkan hingga sekarang ini, tetapi potensi yang tidak terbatas

---

<sup>21</sup>Suyatna Anirun, 1998. *Pengantar kepada seni peran untuk pentas dan sinema : Menjadi Aktor*. Bandung. hlm.151.

untuk pengalaman dan tingkah laku yang baru. Seseorang bukan hanya siapa dia sekarang, tetapi seseorang adalah dia di waktu ini. Ini lah potensi manusia untuk transformasi. Setelah itu agar siap untuk mempelajari kemampuan baru yang akan diperankan, dalam hal ini karakter tokoh Scapin pada naskah *Akal Bulus Scapin*, maka seorang aktor harus mengembangkan relaksasi tubuh, mengontrol dan belajar untuk menggunakan sumber-sumber internal.<sup>22</sup> Sumber-sumber internal tersebut yang dimaksud Antara lain seperti :

a. Penjiwaan

Yaitu kemampuan pemain dalam memerankan karakter tokoh yang dimainkannya sesuai dengan naskah yang ada.

b. Konsentrasi

Fokus kepada satu titik, dalam hal ini karakter yang akan dimainkan agar karakter yang dimainkan tidak keluar masuk.

c. Observasi

Yaitu pengamatan bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat untuk pembuktian terhadap informasi / keterangan yang diperoleh sebelumnya yang ada di dalam naskah.

d. Aksi dan Emosi

Segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi disini dan sekarang dari organisme manusia dan ditujukan ke arah dunianya di luar. “Emosi timbul secara otomatis” dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari konfrontasi manusia dengan dunianya.

---

<sup>22</sup>Rikrik El Saptaria, 2006. Acting Handbook : *Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater*. Bandung. hlm.81.

Aktor tidak menciptakan emosi karena emosi akan muncul dengan sendirinya lantaran keterlibatannya dalam memainkan peran sesuai dengan naskah.

e. Motivasi

proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya.

f. Imajinasi

*Imajinasi adalah* sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dengar, dan rasakan. Proses membayangkan apa yang terjadi dalam naskah agar .

Setelah berhasil menggunakan sumber-sumber internal tersebut, aktor harus bisa memahami teks dan konteks humor di dalam naskah untuk menemukan metode penciptaan tersebut antara lain seperti:

- 1). Aktor harus dapat menemukan bagian teks mana yang mengandung ejekan terhadap tokoh lain. Tawa yang kita keluarkan, berasal dari perasaan senang ketika melihat orang lain berada dalam kemalangan.
- 2). Aktor harus dapat memahami teks agar menemukan sebuah realita awal, yang kemudian dipatahkan dengan realita baru yang absurd/ganjil (*incongruity*). setiap orang akan memiliki 'realitas' terhadap suatu hal, dan apabila kita diberikan keganjilan dengan membelokkan 'realitas' tersebut, maka kita akan tertawa. Aktor juga harus memahi teks dan dialog mana yang terlihat ganjil untuk di ceritakan.
- 3). Bermain dengan *ekspresif* agar membantu menghidupkan dialog-dialog yang disampaikan.

4). Bermain dengan bentuk-bentuk karikatural dalam penciptaan gesture-gesture yang menarik. Hal ini sama seperti apa yang telah dijelaskan dalam beberapa tehnik permainan *Farce*.

### **G. Sistematika Penulisan**

Berikut ini adalah sistematika penulisan dalam proses pemeran tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* karya Moliere terjemahan Asrul Sani :

BAB I Pendahuluan, membahas tentang perencanaan pemeran tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* karya Moliere terjemahan Asrul Sani terdiri dari latar belakang penciptaan, batasan dan rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan pustaka dan tinjauan karya, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan serta daftar pustaka.

BAB II Analisis Struktur Lakon membahas tentang karakter Scapin mendalam lagi, dan ringkasan kisah tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* karya Moliere terjemahan Asrul Sani.

BAB III Proses Penciptaan karakter komedi pada tokoh Scapin selama proses latihan dari awal hingga akhir, dan juga membahas tentang konsep pemeranan yang akan digunakan untuk mewujudkan karakter pada tokoh Scapin.

BAB IV Kesimpulan yang di temukan saat proses penciptaan dan pelatihan karakter komedi tokoh Scapin, dan juga Saran untuk mengatasi permasalahan yang di dapatkan saat proses penciptaan dan pelatihan karakter Scapin.