

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan sebelumnya dalam proses penciptaan karakter komedi pada tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin*, kita telah membahas berbagai macam hal. Mulai dari perjalanan sang penulis sendiri yaitu Moliere, pengertian komedi *Farce*, dan tehnik permainan pada komedi farce. Maka dari itu untuk penciptaan permainan acting komedi tokoh Scapin dalam naskah *Akal Bulus Scapin* dapat di ambil kesimpulan bahwa, seorang aktor yang akan menciptakan sebuah karakter baru, dia terlebih dahulu harus paham tentang 3 dimensi tokoh yang akan dimainkannya. Hal ini diperlukan agar aktor dapat merancang karakter seperti apa yang hendak diperankannya.

Karakter berperan penting menjelaskan identitas dalam berperan. Aktor ketika beracting menunjukkan fungsinya di atas panggung dan aktingnya merupakan tanda mendasar bagi penonton untuk menemukan identitas diri mereka. Aktor harus mampu menciptakan karakter yang dipercaya untuk menjalankan aksi naskah. Selain itu aktor juga harus membuat sebuah biografi karakter agar karakter yang diperankan menjadi hidup. 3 dimensi itu bisa kita dapatkan setelah kita menganalisa tentang fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang kita temukan saat kita mencarinya di dalam naskah.

Ciri-ciri fisik, kehidupan sosial tokoh, dan juga sifat atau watak tokoh berdasarkan penjelasan di dalam naskah tersebut. Setelah mendapatkan informasi tersebut, Aktor mencari tau tentang permainan acting komedi khususnya komedi

Farce, hal-hal apa saja yang diperlukan untuk menciptakan acting komedi tersebut. Dalam penjelasan permainan komedi farce, aktor harus dapat menciptakan bentuk dan gerak-gerak lucu. Hal-hal seperti *gesture* lucu (komik), intensitas dan suara aktor, kecepatan (spontanitas) penampilan dan suara, pola-pola keganjilan (ketaklaziman), dan *surprisse* (kejutan). Lalu aktor mentransformasikan karakter yang sudah didapatkan dari 3 dimensi tokoh sebelumnya menjadi karakter komedi berdasarkan tehnik-tehnik komedi *Farce*. Selain permaian acting komedi farce tersebut, aktor juga diwajibkan untuk mempunyai rasa humor yang tinggi dalam dirinya. Agar aktor mengerti dan paham setiap permainan-permainan komedi dan bentuk gaya acting yang akan dimainkannya. Pemahaman teks juga diperlukan untuk setiap aktor, agar para aktor mengerti bagian mana dalam adegan tersebut yang memiliki peluang besar untuk dimainkan sebagai permainan komedi. Jika seorang aktor tidak dapat memahami teks tersebut, aktor tidak akan bisa menemukan spontanitas atau kejutan yang akan dikeluarkan saat pertunjukan berlangsung.

B. Saran

Proses untuk menjadi aktor yang baik di atas panggung membutuhkan proses yang panjang. Dalam sebuah proses yang ideal seorang aktor membutuhkan waktu minimal selama 6 bulan untuk menampilkan pertunjukan yang benar. Mulai dari membedah naskah, reading, melatih stamina tubuh, observasi tokoh, pemilihan karakter, bloking panggung dan yang lainnya. Namun, pada proses kali ini penulis hanya melakukan proses singkat selama 4 bulan. Beberapa capaian dari bentuk pertunjukan yang telah dicapai ialah bentuk-bentuk permainan akting komikal.

namun masih ada beberapa target dari keaktoran yang belum maksimal dalam prosesnya. Target yang tidak tercapai mengakibatkan kurangnya konsistensi aktor dalam memerankan tokoh Scapin, stamina kurang mengakibatkan aktor kelelahan saat berada di atas panggung permainan. Dalam naskah *Akal Bulus Scapin* sendiri tokoh Scapin memiliki porsi besar dalam semua adegan, bahkan tokoh Scapin hampir masuk di semua adegan tersebut. Tokoh yang bertanggung jawab mengontrol setiap alur dan cerita membuat seorang aktor yang akan memainkannya membutuhkan stamina yang sangat ekstra. Tidak hanya itu, seorang aktor yang akan mementaskan naskah ini memiliki tanggung jawab untuk bermain akting di dalam akting. Pada naskah ini, seorang aktor tidak hanya berperan menjadi tokoh Scapin saja, tetapi aktor tersebut harus memainkan karakter yang lain di dalam permainan acting tokoh karakter Scapin. Karakter tersebut antara lain :

- karakter Scapin yang berperan menjadi ayah Octave yaitu Signeur Argante
- karakter Scapin yang berperan menjadi tukang pukul
- karakter Scapin yang berperan menjadi orang Gascon
- karakter Scapin yang berperan menjadi orang Swiss

Dari 4 karakter tersebut yang dimainkan, dapat kita lihat betapa banyak stamina yang diperlukan untuk mengatur konsistensi dari permainan tokoh Scapin tersebut. Maka dari itu penulis menekankan bagaimana pentingnya stamina yang stabil dalam memainkan naskah tersebut.

Berdasarkan proses latihan yang telah dilakukan oleh penulis, diharapkan jika ada aktor yang ingin menggarap naskah *Akal Bulus Scapin*, khususnya permainan akting komedi. untuk memperhatikan target latihan, disiplin, dan terus

berekplorasi. Aktor diwajibkan untuk menembus batas kemampuan diri aktor untuk menemukan kemampuan tubuh diluar yang kita ketahui, serta memberanikan diri untuk keluar dari zona nyaman. Karena proses tidak pernah membohongi hasil. Kebanyakan dari aktor saat ini termasuk penulis, masih belum berani membuat tubuh mereka benar-benar melakukan pencarian semaksimalnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamauddin. (1996). "*Humor Juga Alat Kontrol Sosial*" dalam Prisma No.1 Tahun XXV, PT Pustaka LP3ES Indonesia. Jakarta.
- Anirun, Suyatna. (1998). *Menjadi Aktor : Pengantar kepada seni peran untuk pentas dan sinema*. Bandung.
- Anwar, Chairul. (2008). *Bentuk-Gaya dan Aliran*. Yogyakarta.
- Grotovsky, Jerzy. (2002). *Menuju Teater Miskin*. Yogyakarta.
- Hassan, Fuad. (1981). *Humor dan Kepribadian*. Harian Kompas, 20 April. Jakarta.
- Husen, Ida Sundari. (2003). "Komedi Sebagai Sarana Kritik Sosial Dalam Kesusastraan Perancis Abada ke-17 dan 18" Wacana, Vol. 5 No. 2.
- Mitter, Shomit. (1999). *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Becrt, Grotowsky dan Brook*. Yogyakarta.
- Monro, D.H. (1963). *Argument of Laughter*. Inggris.
- Riantiarno, Nano. (2001). *Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan : Kitab Teater*. Jakarta.
- Sani, Asrul. (2007). *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta.
- Sani, Asrul. (2009). *Pelajaran Pertama Seorang Aktor*. Yogyakarta.
- Saptaria, Rikrik El. (2006). *Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater : Acting Handbook* Bandung.
- Satoto, Soediro. (2012). *Analisis Drama dan Teater Jilid I*. Yogyakarta.
- Satoto, Soediro. (2012). *Analisis Drama dan Teater Jilid II*. Yogyakarta.

Sitorus, Eka D. (2002). *Seni Peran untuk Teater, Film & TV : The Art of Acting*. Jakarta.

Sugiaharto, Bambang. (2013). *Untuk Apa Seni ? : Seri Buku Humaniora UNPAR*. Bandung.

Sujoko, (1982). *Perilaku Manusia dalam Humor*. Karya Pustaka. Jakarta.

Suhadi. (1989). *Humor dalam Kehidupan*. Gema Press. Jakarta.

Trianton, Teguh. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta.

Yudiaryani. (2002). *Perkembangan dan Perubahan Konveksi : Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta.



DAFTAR WEB

<http://elearning.iainjambi.ac.id/course/info.php?id=537> diakses pada 31 Januari 2018.

<http://keriba-keribo.com/2013/12/humor-dan-relasi-implementasi-terhadap.html> diakses pada 22 Januari 2018.

<http://salmanaditya.com/2013/02/komedi-dan-berbagai-jenisnya/> diakses pada tanggal 19 Januari 2018.

