

Pemeranan Tokoh Scapin Dalam Naskah Akal Bulus Scapin Karya Moliere Terjemahan Asrul Sani

Dwi Ersa Juniarto

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta 55001

Tlp. 089647844103, E-mail: dwiersa17@rocketmail.com

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 permainan gaya akting komedi *Farce*.

Keyword : Aktor, Komedi, Farce, Moliere

ABSTRACT

The portrayal 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 opportunity 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

Pendahuluan

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.

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* ?

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

Pembahasan

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 (Bambang Sugiharto 2013:201). 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 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. menurut Soediro Satoto (2012:8) Naskah Lakon berfungsi sebagai sarana pertama dan utama terbukanya kemungkinan proses pementasan. 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 (Grotovsky, 2002:IX). Aktor harus mampu menciptakan karakter yang dipercaya 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.

Untuk menciptakan karakter komedi pada tokoh Scapin tersebut ada hal yang harus kita ketahui terlebih dahulu, yaitu 3 dimensi tokoh dari Scapin mulai dari *Fisiologis, Sosiologis, dan Psikologis*. hal ini diperlukan agar kita mengetahui terlebih dahulu tentang biografi tokoh Scapin. Setelah menganalisis *Fisiologis*,

Sosiologis, dan Psikologis yang ada di bab II maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Psikologis – Scapin merupakan orang yang cerdas dan selalu yakin pada dirinya sendiri setiap melakukan rencana yang diciptakannya. Scapin juga memiliki kepintaran dalam menciptakan berbagai macam akal bulus untuk menyelesaikan suatu permasalahan
2. Sosilogis - Tokoh Scapin sendiri merupakan orang-orang kelas bawah yang menjadi pelayan bagi tuannya Leandre dan Geronte
3. Fisiologis - Usia tokoh Scapin pada naskah tersebut tidak dijelaskan secara langsung berapa umur pastinya. Tetapi melihat dari beberapa dialog yang ada, dapat diperkirakan dia berumur antara 30-40 tahun.

Melalu 3 dimensi tokoh ini penulis mengembangkan tokoh Scapin menjadi tokoh yang karikatural. Untuk menciptakan permainan tersebut, penulis merujuk kepada teory komedi *Farce* yang menjelaskan bahwa untuk mencapai bentuk – bentuk komikal, seorang aktor harus memiliki gesture – gesture lucu (komik), pemilihan suara yang berbeda seperti keseharian, dan cara berjalan yang memiliki keunikan tersendiri. Pelatihan yang dilakukan untuk menciptakan bentuk-bentuk karikatur tersebut sebagai berikut :

a). Melatih tubuh-tubuh karikatural

Untuk menciptakan gerak atau laku yang baru dari tubuh aktor, ia juga harus mengenali tubuhnya bagian-bagian mana yang menjadi kebiasaannya dalam sehari-hari. Mulai dari berjalannya si aktor, cara duduk si aktor, beridiri si aktor, kebiasaan tangan yang digunakan si aktor apakah dia beraktifitas menggunakan tangan kanan atau kiri dan lain-lain. Hal tersebut berfungsi agar dalam penciptaannya nanti kebiasaan tersebut tidak muncul dalam tokoh Scapin yang telah diciptakannya. Latihan tersebut selain mengenal sendi-sendi juga seperti melakukan jalan dari *sidewing* kanan ke *sidewing* kiri menciptakan bentuk dan cara jalan masing-masih tokoh dan membedakan cara berjalan tokoh dengan cara berjalan si aktor. Kemudian aktor juga berlatih mengenal tubuh di depan cermin agar bisa melihat secara langsung bentuk tubuh aktor dan bentuk tubuh tokoh Scapin yang diciptakannya.

Dalam penciptaan bentuk tubuh karikatur pada tokoh Scapin kali ini aktor juga memfokuskan kepada gerakan gerakan ekspresif dan melatihnya dengan mencoba memutar beberapa lagu, lalu aktor memejamkan mata di atas stage. Setelah itu aktor mengikuti aliran irama pada musik yang di putar, aktor melakukan gerakan bebas mengikuti alunan musik yang di putar. Saat alunan musik itu lambat aktor bergerak mengalir sesuai apa yang dirasakan aktor ketika mendengar tersebut. Dan sebaliknya di saat alunan musik itu terasa cepat aktor juga bergerak cepat mengikuti alunan musik tersebut. Latihan ini berguna membiasakan tubuh untuk mengontrol gerakan-gerakan dan menjadikan bekal gerakan pada tubuh aktor saat bergerak. Selain untuk mengontrol gerakan-gerakan itu, aktor juga melakukan metode lain yang berfungsi untuk mendekatkan diri aktor dengan aktor lainnya. Seperti berlari dengan badan yang diikat dengan aktor lainnya, melakukan komposisi bentuk menggunakan tubuh, menghitung angka 1 sampai 50 dimana setiap hitungan aktor bergerak sesuai dengan karakter yang ada dalam dialog masing-masing. Tak hanya itu, setiap hitungan ganjil dari 1 sampai 50 tersebut aktor melakukan membuat pose yang menunjukkan peristiwa dalam suatu adegan. Hitungan tersebut juga dihitung secara acak semua aktor boleh menyebutkan dan mengurutkan hitungan angka dari 1 sampai 50 itu secara bergantian, dan apabila disaat menghitung angka tersebut para aktor menyebutkan angka yang sama, maka hitungan tersebut kembali dimulai dari angka 1 lagi. Hal ini terus dilakukan sampai berhasil mengurutkan angka tersebut secara bergantian dan secara acak.

Setelah melakukan beberapa latihan tersebut, aktor menemukan bentuk tubuh komikal seperti apa yang akan diciptakan. Bentuk tubuh komikal yang diciptakan tersebut seperti melakukan gerakan gerakan patah-patah yang berbeda dengan manusia normal lainnya. Jika dalam berdiri manusia normal berdiri lurus dengan kedua kakinya. Dalam bentuk komikal, aktor membuat bentuk berdiri dengan satu kaki yang agak di tekuk.

b). Melatih gestur karikatural pada tokoh Scapin

Dalam menciptakan gesture komikal pada tokoh Scapin tahap pertama yang dilakukan adalah mencari referensi yang dapat dijadikan bahan untuk menciptakan

gesture keseharian dalam tokoh Scapin. Dalam hal ini aktor menjadikan tokoh *Stanley Ipkiss* dalam film *The Mask* sebagai referensi. Tokoh ini memiliki gesture yang gerakannya selalu dlebih-lebihkan dibandingkan manusia normal pada umumnya. Setelah mendapatkan referensi, aktor mencoba gerakan-gerakan diluar kebiasaan kesehariannya. Tujuan dari gerakan tersebut ialah agar bentuk-bentuk tersebut berbeda dengan gerakan keseharian atau gerakan normal manusia pada umumnya.

Seperti halnya saat menunjuk, jika dalam keseharian manusia umumnya menunjuk hanya dengan mengangkat tangan sambil menekuk, dalam bentuk komikal gerakan tersebut harus dibuat berlebihan seperti mengangkat tangan kemudian memposisikan tangan lurus dengan arah yang ditunjuk dengan mencondongkan badan sedikit ke arah yang ditunjuk. Selain itu contoh lainnya adalah ketika tokoh berdiri, cara berdiri untuk bentuk komikal biasanya mempunyai bentuk tertentu. Dengan menambahkan gaya tertentu yang tidak biasa dilakukan manusia normal seperti berdiri dengan menengadahkan kepala dan membusungkan dada. Berdiri dengan menyekak pinggang sambil membungkukkan padan ke depan. Dalam penciptaan ini untuk menciptakan karakter karikatur tersebut, tokoh Scapin selalu melakukan gerakan-gerakan besar saat berdialog, baik itu saat duduk, berdiri, berjalan Scapin menggerakkan bagian anggota tubuhnya mulai dari jari-jari, lengan, bahu, kepala, dada, paha, pinggang, bentuk mulut dan lainnya. Sama halnya dengan yang dikatakan dalam teori komedi *Farce* bahwa bentuk gerakan-gerakan tersebut harus sengaja dlebih-lebihkan untuk menciptakan suatu kelucuan.

Melatih cara berjalan karikatural pada tokoh Scapin

Tahap ketiga dalam proses penciptaan kali ini adalah melatih cara berjalan komikal pada tokoh Scapin. Setelah kita mengetahui bahwa tokoh Scapin merupakan orang yang mempunyai kelicikan berdasarkan 3 dimensi tokoh sebelumnya. Aktor mencari cara bagaimana berjalan orang yang licik kemudian di transformasikan ke dalam bentuk karikatural. Dalam pelatihan ini, aktor melakukan beberapa observasi jalan, mulai dari : jalan seperti manusia normal pada umumnya, jalan dengan menjijit, jalan dengan setengah membungkuk, jalan

cepat sambil menunduk, jalan dengan mencondongkan badan ke depan, jalan dengan posisi kaki mengangkang, jalan seperti orang pincang, jalan seperti memantulkan badan layaknya sebuah per, jalan dengan menyeret satu kaki, berjalan dengan langkah selebar-lebarnya. setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut, kemudian aktor menjadikan latihan-latihan tersebut sebagai referensi cara berjalan tokoh scapin. Hal ini menjadikan bekal bagi aktor tersebut agar dapat memilih dan menggabungkan setiap latihan berjalan tersebut.

Pada pementasan ini, untuk menciptakan karakter karikatural tersebut, aktor memilih jalan dengan sedikit menjinjit dan memantulkan badannya seperti sebuah per. Bentuk jalan tersebut dipilih berdasarkan teori yang sama pada komedi *Farce* bahwa setiap laku yang diperankan untuk menciptakan karakter karikatur itu, aktor diharuskan untuk melebih-lebihkan setiap laku yang dimainkannya agar menjadi sebuah bentuk yang dapat membuat suatu situasi yang lucu.

Melatih mimik wajah karikatural pada tokoh Scapin

Tahap selanjutnya ialah melatih mimik wajah karikatural pada tokoh Scapin. Sebelum melakukan pencarian dalam proses latihan. Aktor terlebih dahulu mencari referensi tentang ekspresi atau mimik wajah manusia yang memiliki tampang seperti komik. Untuk referensi ini aktor masih mengacu kepada film *The Mask*. Tokoh *Stanley Ipkiss* yang diperankan Jim Careey. Sosok Ipkiss sendiri memiliki kedekatan tersendiri dalam bentuk karikatural. Mulai dari tatapan mata, senyuman, bentuk bibir, dan kerutan didahi. Ekspresi seperti ini jarang kita lihat pada manusia normal di kehidupan sehari-hari kita. Bagaimana ekspresi seorang yang licik seorang yang jenius tapi dalam bentuk karikatural.

Setelah melihat referensi mimik wajah atau ekspresi tersebut, lalu masuklah ke dalam tahapan pelatihan. Aktor melakukan beberapa tahapan latihan yang dilakukan seperti :

Membuka mulut selebar-lebarnya didepan cermin, tersenyum selebar-lebarnya didepan cermin, mengerutkan dahi semaksimal mungkin, membuka mata selebar-lebarnya, menyipitkan mata, memainkan alis kanan dan kiri, mengembangkan hidung selebar mungkin, menjulurkan lidah , menggigit gigi, , mengembungkan pipi, menjulurkan mata, mengedip-ngedipkan mata.

Latihan – latihan di atas bertujuan agar aktor mengetahui batas maksimal ekspresi yang akan dimainkan untuk menciptakan ekspresi karikatural. Dalam pementasan ini ekspresi wajah merupakan salah satu faktor untuk memperkuat permainan komikal. saat di atas panggung, apabila ekspresi yang dikeluarkan hanya seperti ekspresi manusia normal biasanya, ekspresi tersebut tidak akan terlalu terlihat bagi penonton.

Melatih pernafasan dan vocal karikatur pada tokoh Scapin

1). pernafasan

Melatih pernafasan berfungsi menemukan kemungkinan-kemungkinan lain dalam pemilihan tipe suara yang membedakan antara si aktor dan si tokoh. Melatih pernafasan juga berguna untuk mengatur keluar masuknya getaran pada pita suara, dalam bukunya Rikrik El Saptaria (2006 : 72) mengatakan “ proses terbentuknya suara dimulai ketika nafas keluar melalui *trachea* sempainya pada *larinx* akan menggetarkan pita suara, dan karena getaran itulah yang menimbulkan suara tersebut”. Proses pernafasan juga dibagi menjadi beberapa metode seperti pernafasan dada dan pernafasan perut.

Pernafasan dada adalah pernafasan yang menggunakan rongga dada dan sebagai tempat untuk menampung udara. Tetapi pernafasan dada cenderung menghasilkan nafas yang pendek karna rongga dada tidak bisa terlalu banyak menampung udara yang dihirup. Berbeda pernafasan perut, pernafasan perut adalah pernafasan yang menggunakan rongga perut sebagai tempat untuk menampung udara dan lebih banyak menampung udara dibanding rongga dada. Hal itulah menjadi salah satu alasan menggunakan pernafasan perut akan mempunyai nafas yang panjang. Suara yang dikeluarkan juga akan cenderung lebih lantang dan memiliki kekuatan.

2). Vokal

Aktor mencari karakter dan warna vokal seperti apa yang akan dimasukan pada tokoh Scapin. Adapun metode yang ditemukan saat proses latihan sebagai berikut :

Melakukan dialog dengan suara berbisik yang berguna melatih kekuatan power pada vokal, melakukan dialog dengan suara normal agar aktor mengetahui suara

asli dari aktor tersebut, melakukan dialog dengan suara berteriak yang berfungsi melatih kekuatan vokal si aktor saat berdialog, melakukan dialog dengan suara cempreng, hal ini sebagai pemilihan karakter yang akan dipakai dalam penciptaan warna vokal komikal, mengembungkan perut dan menggunakan suara perut sebagai pilihan warna vokal lainnya saat tokoh Scapin menirukan tokoh lainnya, berdialog dengan cara menutup hidung.

Latihan tersebut memudahkan aktor mendapatkan karakter suara yang sesuai dengan apa yang ingin dia ciptakan pada tokoh Scapin dan juga menjadikan bekal bagi aktor untuk menambah *referensi* warna vokal dan karakter vokal. Untuk pemilihan karakter vokal yang dipakai aktor, menggunakan warna vokal cempreng. Vokal ini dipilih agar menunjukkan bahwa tokoh Scapin ini adalah tokoh yang merupakan orang-orang kaum bawah yang tidak memiliki kewibawaan saat berdialog seperti orang-orang kaum atas atau dalam hal ini bisa disebut orang-orang bangsawan.

Melatih kebiasaan permainan koin, pemilihan koin tersebut dipilih sebagai salah satu kebiasaan dalam tokoh Scapin dimana tokoh Scapin sendiri sangat dekat dengan permasalahan uang. Hal itu juga berfungsi sebagai cara Scapin saat memikirkan setiap rencana yang akan dibuatnya. Dalam ilmu psikologi, orang-orang yang cenderung aktif saat berfikir biasanya menggerakkan salah satu bagian tubuhnya untuk membantu menemukan ide. Ada yang menggerak-gerakan pulpen, mengigit jari-jari dan sebagainya. Dalam hal ini aktor memilih koin sebagai alat untuk membantu Scapin berfikir menemukan ide dalam setiap rencananya.

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 berakting 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 kegajilan (ketaklaziman), dan *surprise* (kejutan). Lalu aktor mentransformasikan karakter yang sudah didapatkan dari 3 dimensi tokoh sebelumnya menjadi karakter komedi berdasarkan tehnik-tehnik komedi *Farce*. Selain permainan 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.

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 Abad 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.