

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penciptaan peran tokoh Raja dalam lakon *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget terjemahan Saini KM merupakan pengalaman artistik dan intelektual yang mendalam. Naskah ini, yang sarat dengan nilai-nilai filsafat eksistensialisme dan estetika teater absurd, menawarkan kompleksitas yang menuntut pendekatan pemeranan yang tidak hanya teknis tetapi juga filosofis dan emosional.

Dalam lakon ini, tokoh Raja dihadirkan sebagai simbol manusia yang terasing dari realitasnya, yang kehilangan makna dalam hidup dan terjebak dalam kebosanan serta siklus absurditas. Tokoh ini bukan sekadar penguasa, melainkan representasi dari kondisi eksistensial manusia modern yang merasa tidak berdaya dalam sistem kekuasaan yang hampa makna. Tantangan utama dalam memerankan tokoh Raja terletak pada bagaimana menghadirkan absurditas tersebut secara otentik, namun tetap komunikatif dan menyentuh bagi apresiator.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penulis menggunakan konvensi **akting presentasi**, yang menekankan pada keterlibatan personal aktor dalam membangun karakter. Konvensi ini memungkinkan aktor menyatu dengan tokoh melalui proses reflektif dan pengalaman empiris. Pendekatan ini

diperkuat dengan metode **Stanislavski**, yang mencakup elemen-elemen penting seperti **observasi**, **imajinasi**, **konsentrasi**, dan **memori emosi**.

Observasi dilakukan terhadap tokoh fiksi maupun realitas, seperti karakter Ramsay Bolton dari serial *Game of Thrones* dan perilaku hewan seperti babi yang dijadikan metafora karakteristik Raja—malas, serakah, dan tidak sadar akan kekacauan sekelilingnya. Imajinasi dikembangkan untuk menghidupkan suasana batin tokoh, membangun latar belakang fiktif, dan mengisi ruang-ruang yang tidak dituliskan dalam naskah. Konsentrasi dilatih agar aktor mampu hadir sepenuhnya di atas panggung, dan memori emosi digunakan untuk menghadirkan pengalaman emosional yang otentik dari dalam diri pemeran.

Dalam proses penciptaan ini, penulis tidak hanya berupaya membangun karakter Raja secara psikis dan fisik, tetapi juga menyusun lapisan-lapisan makna yang dapat ditangkap oleh apresiator. Latihan yang dilakukan secara intens dan bertahap, dengan proses evaluasi yang berkelanjutan, menghasilkan performa yang mampu mengomunikasikan absurditas dan penderitaan tokoh Raja kepada penonton, tanpa kehilangan sisi humor gelap dan sindiran sosial yang menjadi kekuatan utama teks.

Hambatan-hambatan yang muncul, seperti keterbatasan waktu latihan, tidak tersedianya properti dan kostum pada awal proses, serta ketidakhadiran tim pendukung di beberapa sesi latihan, menjadi bagian dari

tantangan yang harus dihadapi. Hambatan tersebut justru memperkuat tekad penulis untuk terus melakukan eksplorasi dan adaptasi dalam proses penciptaan.

Salah satu capaian penting dalam penciptaan ini adalah lahirnya pendekatan artistik baru yang berusaha keluar dari pola karikatural yang selama ini mendominasi pementasan *Prabu Maha Anu*. Penulis memilih pendekatan yang lebih subtil, filosofis, dan emosional, dengan menekankan sisi gelap dan sunyi dari absurditas hidup, dibandingkan menonjolkan sisi komedinya secara fisik.

Secara keseluruhan, penciptaan peran tokoh Raja ini tidak hanya menjadi sarana untuk pengembangan keterampilan keaktoran, tetapi juga sebagai ruang reflektif dan kritik sosial. Melalui pertunjukan ini, penulis berharap penonton tidak hanya terhibur, tetapi juga tersentuh secara batin, merenungkan absurditas dalam kehidupan mereka sendiri, dan memahami pentingnya kesadaran akan eksistensi diri.

Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan seni pemeranan di Indonesia, khususnya dalam pendekatan terhadap teks-teks absurd dan eksistensial yang menuntut kedalaman pemahaman dan pengolahan peran. Pemeranan tokoh Raja menjadi bukti bahwa teater masih relevan sebagai ruang kontemplatif dan

perlawanan terhadap kehampaan hidup yang seringkali tidak disadari manusia modern.

4.2 Saran

1. Kepada Mahasiswa Pemeranan

Pemeranan bukan merupakan sesuatu hal yang mudah, sehingga persiapan dan kematangan untuk bermain harus dipersiapkan. Istilah jam terbang tidak menjadi kiasan tetapi memang murni nyata. Latihlah dirimu, berproses dan perbanyak pengalaman bermain dalam berbagai macam bentuk pertunjukan. Pengalaman bermain menentukan banyaknya kosa kata dalam tubuh untuk memainkan sebuah peran atau tokoh. Pilih naskah yang sesuai dengan apa yang dimampu.

2. Untuk Institusi Pendidikan

Institusi Pendidikan seharusnya mempunyai kepekaan terhadap apa yang dirasakan oleh mahasiswa khususnya peserta ujian tugas akhir, dimana sarana dan prasarana yang terbatas sehingga membuat terbatasnya waktu latihan dan ide-ide menjadi tidak menjadi maksimal karena terkendala oleh persoalan teknis.

3. Untuk Pemeran Raja Selanjutnya

Perhatikan diksi-diksi yang kiranya menjadi diksi yang menggambarkan sebuah situasi. Diperlukan imaji yang kuat untuk memerankan tokoh Raja.

perhatikan secara detil dari latar belakang naskah, kecenderungan penulis, gagasan zaman, dll.

