

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Lakon *End Game*, terjemahan: Djoko Quartantyo merupakan sebuah karya sastra yang mempersembahkan ruang-ruang absurditas, sehingga membuat tokoh didalamnya mengalami suatu tragedi yang tampak seperti komedi. Harapan kosong dan penantian terhadap akhir permainan menjadi sebuah rutinitas yang dijalani para tokohnya. KLOV adalah salah satu wakil yang menyampaikan pesan kepada penonton, bahwa hidup yang sesungguhnya tidak mudah untuk ditakhlukan. Oleh sebab itu, bersiaplah untuk mengorbankan diri kepada kebuasan hidup itu sendiri.

Tokoh KLOV dalam lakon *End Game*, adalah seorang yang terpenjara dalam ruang absurditas, sehingga membuat kejiwaannya seakan terpenjara oleh situasi yang suram dan seakan tanpa harapan. Perlawanannya terhadap beban mental tersebut tidak banyak mempunyai pengaruh, dan pada akhirnya KLOV tetap pada kondisi yang selalu berulang selama hidupnya. Dengan kondisi KLOV yang demikian rumit, Samuel Beckett menawarkan sebuah tantangan besar bagi aktor yang ingin memerankan tokoh KLOV, agar dapat berjuang bersama KLOV dalam menghadapi aura absurditas dalam naskah tersebut.

Analisa terhadap tokoh KLOV menjadi landasan pemeran untuk dapat mewujudkan tokoh KLOV ke atas panggung. Proses perwujudan tersebut adalah suatu proses kreatif yang membutuhkan metode penciptaan peran, dan dukungan berbagai elemen untuk dapat membangun tokoh KLOV menjadi sebuah sosok nyata yang dapat disaksikan. Sebagaimana konsep dari pemeran dalam proses mewujudkan tokoh KLOV akan dilalui dalam berbagai tahapan , untuk sampai pada suatu bentuk yang intensif.

Implementasi dari praktek perwujudan tokoh KLOV meliputi berbagai langkah yang metodis, dimana langkah itu sendiri beranjak dari pengalaman akademis ataupun pengalaman pribadi untuk dapat sampai pada tahap penyempurnaan. Setelah proses analisis yang dalam, dan dilanjutkan pada tahap yang metodis, pemeran akan berupaya mewujudkan tokoh KLOV dengan dasar latihan yang rutin dan sistematis. Proses tersebut hadir atas formulasi dari metode Stanislavsky dengan metode yang pemeran dapatkan sendiri.

B. Saran

Untuk dapat mewujudkan tokoh KLOV, seorang aktor diminta untuk bersungguh-sungguh dalam menggunakan suatu metode pemeranan. Hal yang dimaksudkan berorientasi pada proses yang sistematis dan efektif. Sehingga dalam masa perwujudannnya, KLOV dapat hadir sebagai suatu sosok yang nyata dan berperan sebagai diri sang aktor itu sendiri.

KEPUSTAKAAN

- Cahyaningrum Dewojati, *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*, Gadjah Mada University Press, 2009.
- Calvin S. Hall & Gardner Lindzey, *Teori-Teori Psikodinamik (Klinis)*, Kanisus, 1993.
- Carol R. Ember, “Konsep kebudayaan” dalam *Pokok-pokok Antropologi Budaya*, Ed., T.O Ihrumi, Buku Obor-ed.8.-, 1996.
- Constantin Stanislavsky, *Membangun Tokoh*, terj. (B.Verry Handayani, Dina Octaviani, Tri Wahyuni), Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Edwin Wilson, *Theater: The Livery Art*, Library of Congress Cataloging, 1991.
- Hassanudin, *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*, Angkasa, 1996.
- Jakob Sumardjo, *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*, Angkasa, 1986.
- Julius Bahnsen, “Tipologi-tipologi yang Berdasarkan Temperamen”, *Psikologi Kepribadian*, Sumardi Suryabrata, Rajawali Pers, 2014.
- Karen Lusiana, *Biografi Samuel Beckett*, WordPress.com, 2009.
- Lailatul Fitriyah, *Pengantar Psikologi Klinis*, Prestasi Pustaka Jakarta, 2014.
- Martin Esslin, *Teater Absurd*, terj. Abdul Mukhid, Mojokerto, Pustaka Banyumili, 2008.
- Meg Upton, *MTC Education Teacher's 2015; End Game by: Samuel Beckett*, Melbourne Theatre Company, 2015.
- Santoso Kristeva, *Sejarah Ideologi Dunia*. Lentera Kreasindo, 2011.
- Ulfah Nurhazizah, *Sastrawan/Seniman Teater “Djoko Quartantyo”*, M2Indonesia, 2015.
- Yogie Pranowo, *Membaca Ulang Waiting For Godot Dengan Hermeneutika Paul Ricoeur*, Melintas, 2015.

DOKUMENTASI VIDEO

<https://www.youtube.com/watch?v=Ox7fmTcN-G4>