

BAB 2

ANALISIS ALUR

DRAMA LE PING-PONG

Pada bab ini akan dibahas alur drama *Le Ping-Pong* guna memperlihatkan absurditas di dalamnya. Untuk mendukung penelitian struktur alur drama ini, teori yang digunakan adalah teori Gustave Freytag. Ia menetapkan enam elemen penting sebagai pembentuk alur sebuah drama yang koheren. Keenam elemen tersebut adalah pemaparan, rangsangan, gawatan, klimaks, leraian dan sesudahan. Keenamnya haruslah muncul dengan urutan yang demikian. Sehingga ketika perkembangan alur digambarkan, ia akan membentuk segitiga Freytag. Berdasarkan teori tersebut, akan terlihat apakah alur drama *Le Ping-Pong* terdiri dari urutan keenam elemen tersebut seperti drama konvensional umumnya. Jika drama ini tidak memiliki keenam elemen tersebut maka akan terlihat bagaimana absurditas terwujud dalam struktur alur *Le Ping-Pong*. Apakah akan sama dengan alur drama absurd lainnya yang tidak jelas, yaitu yang tidak memiliki pemaparan, krisis dan penyelesaian, seperti ciri yang diungkapkan P.G. Castex (1974: 918-919). Atau justru ia memiliki struktur alur yang, jika dibandingkan dengan drama absurd umumnya, memiliki kekhasan tersendiri. Dengan begitu kita pun akan mengetahui bagaimana absurditas terlihat dalam alur *Le Ping-Pong*.

2.1 Pengaluran

Drama *Le Ping-Pong* terdiri dari dua babak (*Première* dan *Deuxième Partie*). Dalam babak pertama, terdapat enam *tableau* (*premier-sixième tableau*). Begitu pula dengan babak kedua, yang juga terdiri dari enam *tableau* (*septième-douzième tableau*). Berbeda dengan drama konvensional, drama *Le Ping-Pong* terdiri dari *tableau*, bukan *scène* yang lebih berfungsi sebagai pengaturan masuk-keluarnya tokoh-tokoh. Pavis (1987, p. 381) mengungkapkan bahwa *tableau* merupakan “(...) *une unité spatiale d’ambiance, de caractérisation d’un milieu ou d’une époque(...)*”, atau ‘(...) kesatuan ruang dari suasana, dari penggambaran suatu tempat atau suatu zaman (...)’. *Tableau* ini merupakan salah satu unsur drama yang

menunjukkan perubahan besar pada tempat, suasana atau zaman. Pada masing-masing *tableau* terdapat dekorasi tersendiri. Dalam *Le Ping-Pong*, masing-masing *tableau* memiliki judul yang sesuai dengan nama tempat berlangsungnya adegan.

Pada babak dan *tableau* pertama, « *L'Espérance* », dikisahkan dua pemuda, Arthur dan Victor, sedang bermain pinball di kafe *l'Espérance* milik Mme. Duranty. Permainan mereka sempat terhenti oleh kedatangan tokoh Sutter dan M. Roger. Sutter datang untuk mengambil hasil koin dari mesin pinball tersebut. Sedangkan Tuan Roger yang datang untuk minum, tidak bertahan lama di sana karena ketidaksenangan Mme. Duranty terhadapnya. Kemudian muncul tokoh Annette yang langsung menarik perhatian para tokoh, terutama Sutter. Di hadapan Annette, Sutter menyombongkan diri dengan mengaku bahwa sewaktu kecil ia berteman dengan tokoh « le Vieux », pemimpin perusahaan mesin pinball. Selain itu Sutter juga membanggakan dirinya yang telah menjabat banyak profesi, termasuk sebagai prospektor di perusahaan mesin pinball, Consortium. Sutter menjelaskan bahwa seorang prospektor bertugas mengamati peredaran mesin pinball di pasaran guna mengembangkannya sesuai dengan keinginan publik. Arthur, Victor dan Annette pun tertarik pada profesi itu, karena menghasilkan uang yang banyak.

Di tengah-tengah perbincangan hangat mengenai keuntungan menjadi prospektor, Annette marah pada Mme. Duranty ketika tahu bahwa Mme. Duranty tidak memberitahukan kepadanya tentang kedatangan Tuan Roger. Ia akhirnya pergi ditemani oleh Sutter. Setelah itu Mme. Duranty pun pergi dan menitipkan kafanya pada Arthur dan Victor. Arthur dan Victor yang memainkan kembali mesin pinball, menemukan kejanggalan pada mesin tersebut. Dari situ Arthur melihat adanya kesempatan untuk menjadi prospektor. Arthur menemukan ide «Tilt!», yaitu suatu sistem yang memberikan efek ketakutan pada pemain. Dengan sistem itu, pemain akan dikejutkan oleh munculnya tulisan «Tilt!» secara tiba-tiba di layar mesin pinball. Tulisan ini menandakan adanya kerusakan pada mesin pinball, yang akan segera pulih jika pemain memasukkan kembali koin 10 franc ke

dalamnya. Arthur yang sangat yakin akan kecermelangan ide itu, memutuskan untuk menawarkannya pada produsen mesin pinball. Victor yang awalnya tidak setuju akhirnya mengikuti Arthur.

Pada *tableau* kedua, «*Le Consortium*», Arthur dan Victor datang ke Consortium untuk menawarkan ide «Tilt !» mereka pada «le Vieux». Namun «le Vieux» mengatakan bahwa ide mereka sudah pernah digagas oleh orang lain. Selain terkejut oleh kenyataan itu, Arthur dan Victor juga sangat terkejut ketika mengetahui bahwa Tuan Roger lah orang tersebut dan kini ia merupakan sekretaris «le Vieux». Sebelum kepergian Arthur dan Victor, «le Vieux» meminta mereka untuk kembali jika memiliki ide lain. Namun Arthur dan Victor sepakat untuk tidak akan pernah kembali ke sana.

Di *tableau* ketiga, «*L'Etablissement de bains*», Mme. Duranty telah beralih profesi menjadi pengelola tempat pemandian umum. Di tempat ini Mme. Duranty menceritakan pada Sutter bahwa para pelanggannya tidak menyukai sistem «Tilt !». Oleh karena itu kini ia beralih usaha. Selain itu Mme. Duranty dan Sutter juga berbicara tentang campur tangan Sutter memasukkan M. Roger ke dalam Consortium. Hal ini secara kebetulan terdengar oleh Arthur dan Victor yang baru saja datang. Di sana mereka juga bertemu Annette yang marah pada Sutter karena tidak kunjung membuatnya bekerja sebagai prospektor di Consortium. Setelah Sutter merayu, kemarahan Annette pun reda dan mereka pun pergi bersama. Dari Mme. Duranty, Arthur dan Victor tahu tentang keinginan Annette untuk menjadi prospektor. Untuk itu ia sangat membutuhkan bantuan Sutter. Hal ini membuat Arthur geram. Ia ingin membuktikan bahwa ia pun bisa berhasil menjadi prospektor tanpa bantuan Sutter. Tidak berapa lama Arthur kembali menemukan gagasan untuk mengembangkan sistem mesin pinball tersebut, yaitu dengan menghilangkan perangkat sayap bagian atas. *Tableau* ini diakhiri dengan keputusan Arthur untuk kembali ke perusahaan pinball, Consortium.

Di *tableau* keempat, «*Le Magasin de Chaussures*», setelah berhasil menjual ide mereka pada pemimpin perusahaan pinball, Arthur dan Victor mengunjungi sebuah toko sepatu yang ternyata merupakan tempat Annette bekerja. Annette mengeluh pada mereka karena belum juga diterima oleh

perusahaan pinball. Di tengah perbincangan mereka, M. Roger datang untuk membicarakan bantuan perbaikan mesin pinball milik Mme. Duranty pada Annette. Pembicaraan mereka terhenti ketika M. Roger menolak untuk terlibat. Annette marah padanya dan Tuan Roger pun pergi. Annette yang menangis karena peristiwa itu kembali mengeluh pada Arthur dan Victor bahwa ia lelah berusaha terlibat dalam bisnis mesin pinball, sebagai prospektor. Pembicaraan mereka mengenai mesin pinball itu akhirnya mengarah pada suatu ide baru, yaitu memberi latar gambar pada layar mesin pinball. Arthur pun dengan yakin memutuskan untuk menawarkan ide itu pada «le Vieux» dan akan merekomendasikan Annette padanya.

Di *tableau* kelima, «*Le Consortium*», Arthur dan Victor datang kembali ke Consortium untuk menawarkan gagasan baru, yang mereka gagas bersama Annette, pada «le Vieux». Namun «le Vieux» menganggap bahwa gagasan itu kurang bagus dan ia pun menolaknya. Selanjutnya di *tableau* keenam, «*Le Square*», Arthur dan Victor bertemu dengan Annette, Sutter dan Mme. Duranty di taman. Mme. Duranty menagih janji Arthur untuk memperbaiki mesin pinball miliknya. Kemarahan Mme. Duranty menyudutkan Arthur. Ditambah lagi dengan Sutter yang berbicara seolah-olah Arthur dan Victor secara diam-diam menemui «le Vieux». Mendengar hal itu Annette justru membela Arthur dan Victor, karena mereka telah berjanji untuk merekomendasikan dirinya pada «le Vieux». Hal ini mengingatkan Annette pada M. Roger, yang tidak mau membantunya. Annette sedih dan akhirnya pergi meninggalkan mereka. Setelah itu Mme. Duranty dan Sutter pun pergi. Kekacauan tersebut membuat Victor lelah. Kepada Arthur ia mengatakan akan berhenti dari bisnis mesin pinball dan memilih untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian. Arthur terkejut dan berusaha meyakinkan Victor bahwa mereka akan kembali menemukan ide cemerlang. Namun Victor tetap pada pendiriannya, ia memutuskan untuk meninggalkan Arthur.

Kemudian di babak kedua, *tableau* ketujuh, «*Le Cours de Danse*», Victor yang telah menjadi dokter, datang ke tempat les menari Mme. Duranty untuk memeriksa kesehatannya. Di sela-sela pemeriksaan itu, mereka membicarakan Arthur yang telah lama tidak mereka temui. Setelah selesai

memeriksa kesehatan Mme. Duranty, Victor pun pergi. Tidak berapa lama datanglah Tuan Roger dan «le Vieux». Mereka menyesalkan penarikan mesin pinball dari peredaran umum yang dilakukan oleh pemerintah. Oleh karena itu mereka meminta Mme. Duranty menandatangani petisi untuk menolak kebijakan pemerintah. Di tengah-tengah perbincangan itu Annette datang. «Le Vieux» menawarkannya bekerja sebagai petugas *manucure*. Tetapi Annette menolak dan akhirnya pergi.

Di *tableau* kedelapan, «*Le Square*», Arthur, Victor dan Annette berkumpul di taman. Mereka membicarakan petisi yang dibuat oleh «le Vieux» dan yang menandakan kegagalan Consortium. Arthur dan Annette tidak memercayainya, sedangkan Victor sebaliknya. Annette akhirnya memutuskan untuk menerima tawaran «le Vieux». Ia berniat pergi ke Consortium untuk bisa menawarkan ide-ide yang pernah digagasnya bersama Arthur. Tidak lama kemudian Sutter datang membawa selebaran berisi kabar kegagalan Consortium. Dari selebaran itu, Arthur, Annette dan Victor pun akhirnya tahu bahwa Sutter lah yang telah berkomplot menyebarkan isu tentang kebangkrutan Consortium demi membalaskan dendamnya pada «le Vieux». Mendengar hal itu Annette pun memantapkan diri untuk memberitahu kekecewaan Sutter itu pada «le Vieux». Ia pun pergi menuju Consortium. Kemudian Sutter menceritakan pada Victor dan Arthur bahwa «le Vieux» sedang sakit. Arthur yang tidak memercayai perkataan itu membuat Sutter tersinggung. Untuk mengalihkan perselisihan di antara Arthur dan Sutter, Victor pun bertanya lebih jauh mengenai penyakit «le Vieux» untuk memberi kesan bahwa ia memercayai Sutter.

Di *tableau* kesembilan, «*Chez le Vieux*», di rumahnya, «le Vieux» yang sedang terbaring lemah di atas tempat tidur, berbicara dengan Annette dan M. Roger tentang cara meningkatkan pemasaran mesin pinball. Sementara itu «le Vieux» terus-menerus berusaha meraba tubuh Annette. Tidak lama kemudian, terdengar suara bel. M. Roger mendapati Arthur dan Victor yang datang. Namun ketidakinginan «le Vieux» menemui dokter membuat Victor tidak bisa masuk menemuinya. Akhirnya hanya Arthur yang bisa menemui «Le Vieux» dan yang menawarkan gagasan barunya tentang mesin pinball.

Pembicaraan pun berjalan seputar ide Arthur. Pembicaraan terhenti ketika tiba-tiba « le Vieux » terjatuh ketika berusaha memeluk Annette dan akhirnya meninggal.

Di *tableau* kesepuluh, «**Le Square**», Tuan Roger dan Annette bertemu di taman. Mereka masih berbicara tentang bisnis mesin pinball, yang kini dikuasai oleh Sutter. Keadaan itu membuat M. Roger kesulitan. Pembicaraan berakhir dan ia pun pergi meninggalkan Annette. Tak lama kemudian Victor muncul dan menawarkan Annette menjadi asistennya. Namun Annette hanya tertawa mendengar tawaran itu. Reaksi Annette yang cukup aneh itu membuat Victor bingung.

Di *tableau* kesebelas, «**Chez Mme. Duranty**», Victor dan Mme. Duranty berada di rumah Mme. Duranty. Mereka sedang menjaga mayat Annette sambil membicarakan tentang malangnya nasib Annette. Tiba-tiba Sutter datang dan terkejut ketika mendapati tubuh Annette terbaring kaku. Setelah berbicara panjang lebar, Sutter mengaku bahwa ia dan Annette telah berbaikan. Maka terungkaplah bahwa Annette merupakan kekasih Sutter, Arthur, sekaligus Victor. Mendengar hal itu Victor pun secara diam-diam pergi. Pembicaraan berlanjut antara Mme. Duranty dan Sutter. Pada Mme. Duranty, Sutter memberitahukan keputusannya untuk berhenti dari bisnis pinball dan rencananya untuk pergi ke Amerika.

Dalam *tableau* terakhir, adegan keduabelas yang berjudul «**Chez Victor**», Victor dan Arthur yang telah berusia 70-an tahun, bermain ping-pong di rumah Victor dengan bersemangat yang semakin meluap-luap. Sesekali mereka memperdebatkan tentang aturan permainan ping-pong, yang oleh Arthur dikacaukan dengan permainan tenis. Meskipun demikian, mereka tetap bermain dengan semangat. Tapi di tengah-tengah permainan, Victor terjatuh ketika berusaha menjangkau bola yang Arthur lemparkan. Drama ini pun ditutup ketika Arthur dengan panik memanggil-manggil Victor.

2.2 Alur

Pavis (1987, p. 93) mengungkapkan bahwa konflik dan perselisihan dalam suatu drama secara bergantian mengakibatkan adanya rangkaian aksi

dan reaksi, yang pada suatu saat tertentu akhirnya menghasilkan penyelesaian yang diperlukan. Dengan kata lain, dapat diartikan bahwa konflik inilah yang menggerakkan alur cerita. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Freytag, bahwa dalam struktur alur suatu drama ada tahap pemaparan, yaitu bagian yang memberikan penjelasan tentang situasi awal dan tokoh-tokoh yang memiliki potensi konflik. Tahap selanjutnya adalah rangsangan, yang berisi kejadian awal berkembangnya konflik. Kemudian gawatan, yaitu saat konflik-konflik berkembang dan bertambah rumit. Setelah itu masuklah cerita pada tahap klimaks, yaitu saat konflik-konflik memasuki masa krisis. Akhirnya memasuki tahap leraian, yaitu saat mulai tampilnya pemecahan dari konflik-konflik yang ada, hingga akhirnya memasuki tahap sesudahan, yaitu saat segenap konflik terpecahkan. Berdasarkan aturan teater klasik, hal ini menjadi hal yang saklak.

Pada drama *Le Ping-Pong*, *tableau* pertama diawali oleh munculnya **elemen pemaparan**. Di sini terlihat bagaimana peran para tokoh teridentifikasi oleh hubungan di antara mereka yang terkait dengan mesin pinball, seperti Arthur dan Victor yang merupakan pelanggan kafe Mme. Duranty dan yang memainkan mesin pinball milik Mme. Duranty. Pada *tableau* pertama ini juga terlihat adanya potensi konflik di antara mereka, seperti ketidaksukaan Mme. Duranty pada Arthur dan Victor yang memainkan mesin pinball miliknya dengan brutal.

Namun *tableau* pertama ini tidak sepenuhnya dapat dikategorikan sebagai elemen pemaparan. Sebab setelah memaparkan tokoh yang terdapat dalam cerita, di pertengahan *tableau* pertama ini juga muncul peristiwa yang menjadi titik berkembangnya konflik-konflik yang ada. Pada saat inilah cerita memasuki **elemen rangsangan**, terutama setelah tokoh Sutter menjelaskan tentang Consortium, « le Vieux » dan keuntungan bekerja sebagai prospektor. Semua itu begitu menarik perhatian para tokoh yang ada, hingga tanpa bisa dicegah mereka mengubah konsentrasinya pada apa yang dibicarakan oleh Sutter. Semua wacana itu pun tanpa disadari telah menimbulkan rasa penasaran, rasa curiga, rasa ingin dan dorongan-dorongan untuk bertindak dalam diri para tokoh.

Kemudian di bagian akhir *tableau* pertama, cerita memasuki **elemen gawatan**. Elemen gawatan ini ditandai oleh merumitnya konflik yang terjadi di antara Mme. Duranty dengan Arthur dan Victor. Hal ini terlihat pada peristiwa rusaknya mesin pinball milik Mme. Duranty yang sedang dimainkan oleh Arthur dan Victor. Hal ini menimbulkan ketakutan dan kepanikan dalam diri mereka, karena merekalah yang harus bertanggung jawab pada Mme. Duranty. Selain itu kerusakan ini membuat Arthur menemukan ide «Tilt !» yang memicunya untuk mencoba peruntungannya sebagai prospektor dengan menawarkan ide tersebut pada «le Vieux». Timbulnya keinginan Arthur ini pun sempat menimbulkan perselisihan di antara dirinya dan Victor.

Tableau kedua diawali oleh **elemen pemaparan**. Di sini digambarkan bagaimana sosok «le Vieux» dan keadaan kantornya. Namun dengan segera cerita memasuki **elemen rangsangan**, yaitu ketika Arthur dan Victor tahu bahwa persaingan di Consortium cukup ketat. Hal ini ditandai oleh kenyataan bahwa ide mereka sudah pernah ditawarkan oleh orang lain. Kemudian cerita pun memasuki **elemen gawatan**, ketika Arthur dan Victor tahu bahwa M. Roger lah yang dimaksud ‘orang lain’ oleh «le Vieux», yang tak lain adalah sekretaris «le Vieux». Dengan begitu M. Roger menjadi penghalang Arthur dan Victor untuk mendapatkan keuntungan dari ide yang telah mereka gagas.

Elemen gawatan juga masih mewarnai *tableau* ketiga. Hal ini ditandai oleh munculnya banyak konflik dan kerumitan yang mempersulit para tokoh. Pada *tableau* ini diceritakan bahwa Mme. Duranty tidak lagi bisa mempertahankan keberadaan kafenyanya. Kerumitan lain juga terjadi pada hubungan yang terjalin antara Annette dan Sutter. Kemudian pada *tableau* ketiga ini, bibit-bibit konflik yang ada di dalam hati Arthur dan Victor pun tumbuh dan semakin berkembang. Ketidaksenangan mereka pada perangai Sutter yang sombong, semakin menjadi-jadi ketika Mme. Duranty menjelaskan bahwa Annette mendekati Sutter demi ambisinya menjadi prospektor. Hal ini serta-merta menimbulkan konflik baru, yaitu keinginan Arthur untuk bersaing dengan Sutter dalam menarik perhatian Annette.

Elemen gawatan terus berlangsung sampai pada *tableau* keempat. Pertemuan mereka dengan Annette di toko sepatu kembali mengantarkan

Kemudian ketika « le Vieux » dan M. Roger datang ke tempat Mme. Duranty, cerita dihadapkan pada **elemen rangsangan**, karena kedatangan kedua tokoh inilah yang menandai adanya masalah yang sedang terjadi. Dari mereka diketahui bahwa Consortium sedang mengalami kesulitan, karena pemerintah telah melarang peredaran mesin pinball di tempat umum. Masalah ini kemudian menandakan bahwa cerita memasuki **elemen gawatan**. Elemen gawatan pada adegan ketujuh juga diwarnai oleh masalah Annette, yang kecewa atas tawaran « le Vieux ».

Elemen gawatan terus berlangsung hingga cerita memasuki *tableau* kedelapan. Pada *tableau* ini, kabar burung yang beredar mengenai kejatuhan Consortium menimbulkan perdebatan panas di antara Annette, Arthur, Victor dan Sutter. Usaha Annette untuk menemui « le Vieux » yang ada di *tableau* kedelapan bisa juga menandai elemen gawatan. Karena tindakan Annette ini merupakan usahanya untuk mencegah kegagalan Consortium sekaligus untuk membuka kembali peluang keberhasilannya bersama Arthur dan Victor dalam bisnis mesin pinball. Elemen gawatan juga ditandai oleh munculnya berita mengenai sakit yang diderita oleh « le Vieux ».

Pada *tableau* kesembilan, cerita terus diwarnai oleh elemen gawatan. Kejatuhan yang mengancam Consortium terus menjadi masalah yang merundung para tokoh. Dalam *tableau* ini muncul masalah lain yang ikut memperumit cerita, yaitu keadaan « le Vieux » yang sakit dan sikap mesumnya pada Annette. Selain itu, cerita semakin diperumit oleh kesulitan yang dihadapi Arthur ketika menawarkan idenya pada « le Vieux ».

Peristiwa kematian « le Vieux » yang ada di akhir *tableau* kesembilan menandai sampainya cerita pada **elemen klimaks**. Peristiwa ini membawa cerita pada tahap krisis, pada tahap terjadinya perubahan yang radikal pada tokoh-tokoh yang selama ini menggantungkan obsesinya pada Consortium. Di *tableau* kesepuluh, terungkap bahwa Consortium diambil alih oleh Sutter.

Sejak akhir *tableau* kesembilan itu, masalah yang selama ini merundung pun satu persatu menghilang di *tableau-tableau* berikutnya (*tableau* kesepuluh dan kesebelas). Hal ini ditandai dengan menghilangnya Arthur, kepergian M. Roger, kematian Annette, kepergian Victor, tidurnya

Mme. Duranty dan keputusan Sutter untuk meninggalkan bisnis Consortium. Dengan begitu cerita pun sampai pada **elemen leraian**. Elemen leraian yang ada pada *tableau* kesebelas ini tidak ditandai dengan mulai munculnya pemecahan dari konflik-konflik yang ada di sepanjang cerita. Elemen leraian di sini hanya menandai tidak adanya masalah ataupun perselisihan lagi.

Tableau kedua belas yang berisi gambaran tentang permainan ping-pong yang dilakukan oleh Arthur dan Victor ini membawa cerita pada situasi awal, yang menandai hadirnya **elemen pemaparan**. Dalam *tableau* ini pembaca diperkenalkan pada suatu situasi ketika Victor dan Arthur sudah menjadi tua dan mereka tidak lagi bermain pinball, melainkan bermain ping-pong. Meskipun menunjukkan perubahan, jika dibandingkan dengan *tableau-tableau* sebelumnya, pada hakikatnya *tableau* ini tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Arthur dan Victor masih saja memainkan permainan yang sama mekanisnya dengan permainan pinball. Seperti pinball, permainan ping-pong terdiri dari gerakan yang berulang-ulang. Ada bola yang dilemparkan, yang harus ditanggulangi dengan tangkisan yang melempar bola kembali. Bola bergerak dari sisi satu ke sisi lainnya berkali-kali dengan pola yang sama, secara bergantian dan begitu seterusnya.

Seiring dengan permainan itu, Arthur dan Victor juga masih berselisih paham, saling lempar dan tangkis pendapat. Hal ini menandai munculnya **elemen rangsangan** dalam *tableau* ini. Kemudian permainan pun semakin memanas dan menggebu-gebu, yang menandai masuknya cerita pada **elemen gawatan**. Antusiasme mereka ini membuktikan bahwa perubahan usia dan fisik mereka tidak serta-merta menandai perubahan pada watak ataupun pada sikap mereka. Jika dibandingkan dengan *tableau-tableau* sebelumnya, mereka sama bersemangat dan antusiasnya dalam bermain. Kemudian akhirnya cerita dibawa pada **elemen sesudahan**, yang ditandai oleh meninggalnya Victor.

2.3 Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa drama *Le Ping-Pong* terdiri dari *tableau-tableau* yang menyajikan gambaran situasi yang berbeda-beda. Gambaran yang berbeda-beda ini tidak jarang menimbulkan kesan bahwa

mereka pada masalah yang sedang dihadapi oleh Annette. Hingga *tableau* kelima, elemen gawatan pun masih terlihat. Pada *tableau* ini konflik-konflik yang sudah ada semakin berkembang. Lewat percakapan «le Vieux» dan M. Roger, terungkap bahwa kini keberadaan pekan raya, sebagai pesaing Consortium, telah merebut pasar Consortium. Masalah ini kemudian berdampak pada Arthur dan Victor yang dalam *tableau* ini berupaya menawarkan ide baru pada «le Vieux». Tidak seperti yang Arthur dan Victor harapkan, ide yang mereka cetus bersama Annette serta-merta ditolak oleh «le Vieux».

Kemudian elemen gawatan berlanjut mewarnai *tableau* keenam. Kegagalan yang diderita oleh Arthur dan Victor di *tableau* kelima, berdampak pada Annette yang menjadi semakin pesimis untuk menjadi prospektor. Selain itu konflik lain yang semakin berkembang adalah konflik antara Mme. Duranty dengan Arthur dan Victor. Konflik ini diperpanas oleh pernyataan Sutter yang menyulut emosi Annette. Hal ini kemudian semakin memperbesar kebencian Arthur pada Sutter dan menimbulkan perselisihan di antara mereka.

Masalah dan perselisihan pada adegan ini memuncak pada keputusan Victor untuk berhenti dari segala urusan yang berhubungan dengan mesin pinball. Hal ini akhirnya memecah Arthur dan Victor. Dengan begitu, *tableau* keenam ini menjadi tanda sampainya cerita pada **elemen klimaks**. Karena pada bagian inilah cerita menampilkan perubahan radikal, yang berupa perpecahan di antara Arthur dan Victor. Victor yang sebelumnya selalu mendukung Arthur, memutuskan untuk berhenti dari bisnis pinball itu dan tidak lagi mau mengikuti Arthur. Hal ini tentunya menjadi pukulan besar pada tokoh Arthur.

Klimaks yang terdapat di akhir adegan keenam ini membawa pembaca ke **elemen pemaparan**, yang ada di adegan ketujuh. Di dalam adegan ini, ditampilkan suasana baru pada Mme. Duranty dan Victor. Mme. Duranty yang sebelumnya mengelola tempat pemandian umum, kini beralih pada tempat les menari. Selain itu juga terlihat bagaimana Victor terhasi menjadi dokter, yang menjadi cita-citanya sejak awal. Status Victor sebagai dokter tentunya menggambarkan perubahan pada kedudukan, penampilan dan kehidupannya.

peristiwa di masing-masing *tableau* lepas antara satu dengan yang lainnya. Drama ini seperti tidak terdiri dari satu rangkaian peristiwa yang saling berkaitan, melainkan seperti terdiri dari peristiwa berbeda-beda yang muncul secara bergantian. Alhasil cerita yang disajikan di setiap *tableau* seperti terpisah-pisah. Hal ini terlihat dari struktur alur *Le Ping-Pong* yang tidak terdiri dari serangkaian elemen alur yang utuh, yaitu elemen pemaparan, rangsangan, gawatan, klimaks, leraian dan sesudahan. Drama ini memiliki struktur alur yang terputus-putus. Seperti elemen gawatan pada akhir *tableau* pertama yang tidak disusul oleh elemen klimaks pada awal *tableau* kedua. Di awal *tableau* kedua ini, elemen yang muncul adalah elemen pemaparan. Maka selain terputus-putus, struktur alur drama *Le Ping-Pong* juga menampilkan pengulangan. Pengulangan tidak hanya terjadi pada *tableau* kedua, tetapi juga terjadi pada *tableau* keenam dan keduabelas. Pengulangan-pengulangan ini akhirnya berhenti pada elemen sesudahan. Namun elemen sesudahan drama ini tidak menyajikan penyelesaian konflik, melainkan hanya menyelesaikan drama ini. Sekali lagi kesan terputus-putus terlihat pada struktur alur *Le Ping-Pong*, yaitu pada elemen sesudahannya.

Pengulangan-pengulangan yang terdapat di dalam struktur alur *Le Ping-Pong* menunjukkan bahwa cerita tidak berkembang, seperti halnya peristiwa-peristiwa yang dialami oleh para tokoh dalam *Le Ping-Pong*. Sepanjang cerita mereka terus-menerus berusaha untuk mewujudkan keinginan mereka, yaitu mengejar keuntungan dari mesin pinball. Hal itu, tanpa mereka sadari, telah membelenggu mereka pada rutinitas kehidupan. Rutinitas yang membuat hidup mereka menjadi tidak berarti, karena terus terjebak dalam obsesi mereka. Inilah yang menunjukkan absurditas dalam drama ini, yang kemudian semakin ditekankan dengan adanya kematian yang mengakhiri kehidupan tokoh, sekaligus drama ini. Peristiwa kematian menjadi penegasan atas absurditas drama ini. Kematian memperlihatkan bahwa dunia itu fana, bahwa hidup pasti berakhir pada kematian, oleh karenanya hidup semakin terlihat sebagai sesuatu yang sia-sia. Apapun usaha yang tokoh-tokoh lakukan di sepanjang hidup mereka, tidak memiliki arti atau makna apapun.