

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lakon *Mega-Mega* adalah karya Arifin yang tergolong karya besar. Pada tahun 1967 *Mega-Mega* mendapatkan hadiah sebagai lakon sandiwara terbaik dari Badan Pembina Teater Nasional Indonesia (BPTNI). Ia juga sempat menerima Anugerah Seni dari pemerintah RI (1971) dan Sea Write Award dari Kerajaan Thailand (1990) untuk bidang sastra. Ditambah sejumlah penghargaan lain dari bidang film, lengkaplah Arifin sebagai tokoh dari sejumlah bidang seni. Belum lagi sumbangannya berupa pemikiran yang dituangkan dalam tulisan-tulisan, baik yang dimuat dalam media massa maupun diperbanyak sebagai materi workshop, seminar dan lokakarya.

Tahun 1960-an merupakan pergolakan politik yang terjadi di Indonesia. Pada tahun ini terjadi masa Orde Baru (OrBa) di bawah pemerintahan presiden Soeharto, dimana pemerintah mengatur kehidupan masyarakat. Arifin menggunakan isu ini sebagai alasan untuk menerbitkan naskah *Mega-Mega*.

Dari situlah dapat terlihat bahwa drama *Mega-Mega* merupakan cara yang digunakan Arifin untuk menggambarkan situasi dan keadaan masyarakat pada tahun 1966 tersebut terutama kaum urban golongan miskin yang tinggal di Yogyakarta. Pada masa itu merupakan masa terjadinya transmigrasi penduduk, dengan tujuan dapat memanfaatkan lahan-lahan

kosong yang belum berpenghuni untuk mengurangi kepadatan penduduk di wilayah Jawa. Selain itu, pada masa 60-an sedang terjadi perkembangan industrialisasi secara besar-besaran menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya urbanisasi, sebab masyarakat menginginkan ekonomi yang mereka miliki dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka. Perilaku yang terbentuk dalam masyarakat urban juga dapat menjadi salah satu faktor pendorong keadaan sosial mereka dalam bertahan hidup. (Rahayu, 2014)

Permasalahan yang dipaparkan oleh Arifin C.Noor dalam naskah lakon *Mega-Mega*, menggambarkan bagaimana seorang wanita yang ingin terlihat bahagia di depan orang-orang walaupun kesedihan yang disimpan di dalam hati. Hal ini terdapat dalam 2 tokoh wanita dalam naskah *Mega-Mega*. Seorang wanita tua yang mandul dan selalu menginginkan anak dan seorang pelacur yang kehilangan anak karena tidak bisa merawat dengan baik. Konflik yang disajikan juga menarik untuk dipentaskan, adanya tokoh Koyal yang membawa khayalan mengenai uang yang banyak dari memenangkan lotre. Mencerminkan masyarakat urban yang hidup kekurangan dan mendambakan adanya kekayaan dengan cara instan.

Naskah *Mega-Mega* yang menceritakan sekelompok orang hidup menggelandang di bawah pohon beringin. Impian orang-orang tersebut yang ingin jadi kaya. Memenangkan lotre secara tiba-tiba dan mendadak jadi orang kaya. Pemeran memilih naskah *Mega-Mega* karena ketertarikan dengan konflik yang dihadirkan Arifin melalui tokoh-tokoh yang hidup dalam

kemiskinan. Pemeran mengambil konflik yang dialami oleh tokoh Ma'e, seorang wanita tua yang mandul menghadapi kehidupan yang sulit tetapi tokoh Ma'e selalu terlihat bahagia walaupun sebenarnya menyimpan berbagai masalah pribadi yang di sembunyikan. Peran tokoh Ma'e yang mengalami konflik batin sebagai wanita mandul inilah yang membuat pemeran memilih tokoh yang akan diperankan.

Banyak tokoh lain yang hidup menggelandang sudah dianggap Ma'e sebagai anak sendiri, tetap saja tokoh Ma'e merasa kesepian. Dalam naskah telah dijelaskan bahwa adanya pengalaman dari tokoh Ma'e yang telah beberapa kali menikah dan ditinggalkan oleh suaminya. Kesepian yang menghantui tokoh Ma'e yang membuat tokoh ini menimang-nimang boneka bayi yang dianggap sebagai bayi yang dilahirkan. Kodrat seorang wanita yang seharusnya merasakan bagaimana rasanya memiliki seorang anak, harus terenggut karena mandul. Kesedihan tokoh Ma'e yang selalu disembunyikan dengan menghibur diri dengan tokoh-tokoh lainnya.

Menghadirkan suasana daerah alun-alun yang kental dengan gending-gending Jawa. Membawa penonton merasakan bagaimana keadaan pada tahun terjadinya adegan-adegan yang disampikan. Permainan lampu pada babak kedua dari naskah juga bisa memperjelas khayalan dari tokoh yang mendapatkan uang dengan lotre. Menghadirkan gerak yang tertata pada bagian tertentu (babak 2) sebagai bagian yang akan memperjelas unsur komedi-tragedi dari naskah. Pemeran juga akan menghadirkan tembang (lagu) yang akan pemeran nyanyikan langsung di atas panggung pada bagian

awal dan akhir dari pertunjukan. Bagian ini akan memperjelas tokoh yang akan pemeran sajikan sebagai seorang wanita mandul yang kesepian dan sangat mengharapkan anak.

Retno sebagai seorang Pekerja Seks Komersial (PSK), melakukan pekerjaan ini karena masa lalunya yang tidak bisa memberi anaknya makan sehingga anaknya meninggal. Ia tidak mau lagi hidup kekurangan, Retno beranggapan dengan melacur bisa membuat hidupnya tidak kekurangan. Tokoh-tokoh lain yang juga mengalami kekurangan ekonomi membuat tokoh didalam naskah bekerja serabutan. Lotre yang mereka menangkan sebenarnya hanyalah angan-angan mereka untuk menjadi orang kaya. Khanyalan menjadi orang kaya diwujudkan dalam teks naskah mengenai kemenangan mereka dengan lotre. Angan –angan mendapat uang akhirnya disadari dan tidak akan mungkin mendapatkan uang dengan cara instan.

Makna dari Mega-Mega dalam naskah ini dapat diartikan sebagai angan-angan yang besar dari tokoh-tokoh di dalamnya. Pemakaian artistik pohon beringin besar melambangkan adanya harapan yang tersimpan begitu lama dari setiap tokoh. Cohen dalam buku *Panggung Teater Dunia* (2002:2) menyebutkan bahwa teater adalah “wadah kerja artistik dengan aktor menghidupkan tokoh, tidak direkam tetapi langsung dari naskah”. Naskah yang dibuat oleh penulis merupakan suatu ide gagasan yang dituangkan penulis menjadi sebuah naskah lakon.

Lakon yang berlatar belakang budaya Jawa, khususnya Yogyakarta menjadi pilihan pemeran yang dibesarkan dalam lingkup budaya Jawa (Solo) tidak memiliki kesulitan dengan latar budaya yang dijelaskan dalam naskah. Konflik psikologi yang dialami tokoh *Ma'e* juga menjadi salah satu faktor yang membuat pemeran memilih naskah ini sebagai bentuk pertunjukan yang akan disajikan.

Naskah Arifin yang menyinggung tentang kemiskinan yang terjadi pada tahun 60-an dan konflik dari tokoh wanita masih dapat dilihat pada saat ini. Pada kota-kota besar masih ditemukannya masyarakat dengan perekonomian yang berada di bawah garis kemiskinan. Pemerintah pada saat ini juga masih berusaha untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dengan dikeluarkannya dana-dana bantuan bagi masyarakat ataupun pelatihan kerja bagi masyarakat. Selain itu Permasalahan wanita yang masih menjadi topik utama di negara kita seperti semakin maraknya kasus kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), perceraian, pelacuran, pembunuhan dan sebagainya. Pada dunia medis pun sekarang banyak ditemukannya penyakit yang mengintai wanita, khususnya dalam kasus penyakit rahim. Hal inilah yang membuat pemeran ingin mementaskan naskah *Mega-Mega*, selain itu pemeran juga melihat fenomena dari salah seorang keluarga pemeran yang mendapatkan kekerasan dalam rumah tangga dan diceraikan karena tidak bisa lagi memiliki keturunan.

Tokoh-tokoh pendukung dalam naskah lakon *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor juga menggambarkan individu masyarakat yang memiliki

masalah tersendiri seperti, kekurangan dalam hal ekonomi yang biasa membuat seseorang kerja serabutan, mencopet, merantau, memasang lotre dan sebagainya. Berbagai karakter tokoh yang dihadirkan membuat pemeran semakin tertarik dengan naskah lakon ini. Salah satu tokoh yang akan pemeran ssajikan, yaitu tokoh Ma'e yang menjadi wanita tua mandul yang ingin sekali mempunyai keturunan sendiri.

Retno sebagai tokoh pelacur dalam naskah ini memiliki masalah yang rumit dalam percintaannya, ia menjadi seorang pelacur agar dia mendapatkan uang dan tidak miskin. Ma'e yang mendengar cerita bahwa Retno pernah merasakan mengandung dan melahirkan, merasa bahagia dan ingin mengetahui bagaimana rasanya mengandung dan melahirkan. Ma'e sangat antusias bagaimana bahagianya jika bisa mengandung dan melahirkan anak. Nasib perempuan yang bisa memiliki keturunan sedangkan tokoh Ma'e tidak bisa merasakannya, ditambah lagi dengan nasibnya yang ditinggalkan oleh suaminya dulu yang tersampaikan dalam teks.

Tokoh lain seperti Panut menjadi seorang pencopet, tapi tidak pernah berhasil mencopet, selalu bermimpi bekerja dengan banyak menerima uang. Koyal yang bertingkah lucu, berangan-angan bahwa ia memenangkan lotre. Mereka semua ingin menukarkan lotre tersebut dan akan menjadi orang kaya yang tidak akan merasakan kemiskinan. Namun pada akhirnya mereka sadar bahwa yang mereka alami adalah khayalan semata. Satu persatu tokoh yang hadir pun meninggalkan Ma'e.

Dari peristiwa yang dihadirkan di dalam naskah lakon semakin memperjelas dan memperkuat karakter Ma'e yang akan diperankan oleh pemeran. Psikologi tokoh Ma'e yang kuat dalam naskah, menyembunyikan kesedihan di balik senyum dan amarah terhadap diri sendiri, tokoh *Ma'e* yang mandul, tidak memiliki pekerjaan dan tempat tinggal yang berlandung di bawah pohon beringin dan menganggap tokoh lain sudah seperti anaknya sendiri. Tokoh ini juga pemeran ambil karena ketertarikan melihat mirisnya wanita yang selalu ingin terlihat tegar dan kuat walaupun sebenarnya yang terjadi tidak seperti yang diperlihatkan. Pemeran semakin tertarik dan ingin memerankan tokoh Ma'e, yang memiliki psikologi seorang ibu yang tidak memiliki anak (mandul) tetapi tetap ingin membahagiakan orang yang ada disekitarnya tanpa memperlihatkan kesedihan yang di alami.

Identifikasi tokoh Ma'e terhadap diri pribadi pemeran harus dilakukan agar tokoh yang disajikan menjadi benar-benar hadir di atas panggung. Identifikasi tokoh Ma'e dengan diri pemeran salah satunya memiliki karakter yang lucu, penyayang, tetapi menyimpan kesedihan karena kesepian. Tokoh Ma'e akan pemeran sajikan, karena ketertarikan dari tokoh sebagai seorang wanita tua yang mandul dan mempunyai sosok ke-ibuan yang belum pernah pemeran sajikan sebelumnya. Ketertarikan pemeran dalam tokoh Ma'e ini, juga dapat di lihat dari tiga aspek. Aspek fisiologi yang dihadirkan dalam naskah yaitu, bertubuh besar layaknya ibu-ibu, paras tua yang tidak terawat karena hidup yang menggelandang di bawah pohon beringin. Aspek psikologi dari naskah dapat dipahami, bahwa Ma'e selalu terlihat bahagia walau

terkadang dirinya merenungi nasib sebagai wanita yang kurang beruntung karena mandul. Ma'e juga menyimpan kekecewaan dirinya yang mandul dan selalu merasa kesepian walau dia sudah menganggap gelandangan yang lainnya adalah anaknya. Dari aspek sosiologi, Ma'e adalah wanita tua yang dituakan dan disayangi oleh tokoh lain. Kehidupan Ma'e yang kekurangan membuat dia berharap bisa mendapatkan uang dari memenangkan lotre yang dipasang oleh koyal.

Sebagai sebuah proses pembentukan tokoh, maka diperlukan metode yang digunakan untuk mewujudkan penokohan tokoh Ma'e. Pemeran akan menyajikan karakter dari tokoh ini dengan menggunakan metode *Constantin Stanislavsky*. Pemeran menggunakan unsur imajinasi, emosi tokoh, gestur, pikiran guna mewujudkan tokoh yang akan dimainkan di atas panggung.

Metode akting ini diambil pemeran karena dapat menghadirkan "memori afektif" yang membuat pemeran mengambil pengalaman dalam dirinya yang hampir serupa dengan kejadian dari tokoh yang akan di perankan. Sehingga pemeran dapat menjadi (*to be*) karakter tokoh yang akan diperankan. Oleh karena itu, pemeran akan membangkitkan perasaan dan memori subjektif dari lingkungan sekitar pemeran atau pun yang pemeran alami sendiri yang akan di wujudkan ke dalam karakter tokoh yang akan diperankan oleh pemeran.

B. Rumusan Pemeranan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pemeranan tokoh Ma'e dalam lakon *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisa karakter tokoh Ma'e dalam lakon *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor?
2. Bagaimana mewujudkan karakter tokoh Ma'e dengan metode akting Stanislavsky dari lakon *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor?

C. Tujuan Pemeranan

Bersangkutan dengan rumusan pemeranan di atas dapat di ambil tujuan dari pemeranan tokoh Ma'e karya Arifin C.Noor adalah :

1. Untuk mengetahui analisa karakter tokoh Ma'e dalam lakon *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor
2. Untuk mewujudkan karakter tokoh Ma'e dengan metode akting Stanislavsky dalam bentuk pertunjukan teater

D. Tinjauan Sumber Pemeranan

Tinjauan sumber pemeranan juga berfungsi sebagai bahan referensi yang dapat digunakan pemeran dalam mewujudkan tokoh. Banyak sumber tinjauan yang dapat dijadikan referensi oleh pemeran dalam mewujudkan tokoh. Tinjauan sumber dapat berupa pertunjukan yang pernah di pentaskan, data autentik mengenai tokoh dan sebagainya. Mewujudkan tokoh Ma'e dalam naskah *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor, pemeran menggunakan

tinjauan sumber yang didapat dari video pertunjukan pada tahun 2013. Video yang di *upload* oleh Banon Gautama merupakan pementasan pada hari Jumat, 21 Februari 2013 yang dipentaskan Teater Kecil TIM-Jakarta. Selain video pertunjukan oleh IKJ (Institut Kesenian Jakarta), pemeran juga mengambil pengalaman dari orang terdekat yang memiliki masalah dengan rahim. Peran tokoh Ma'e yang disajikan dalam sumber video oleh Teater Kecil TIM-Jakarta, memiliki gerak yang natural sebagai seorang ibu tua yang ingin mendapatkan kebahagiaan dan anak, tetapi bisa disembunyikan dengan menganggap tokoh lain sebagai anak. Tokoh Ma'e yang disajikan dalam video, dapat dinikmati penonton yang melihat dan bisa sebagai referensi bagi pemeran. Tokoh ini dimainkan dengan penafsiran yang tepat, sehingga tokoh tidak kaku dan benar-benar hadir di atas panggung.

Tokoh Ma'e dalam naskah yang akan disajikan oleh pemeran merupakan keinginan pemeran yang sudah terbiasa dengan tokoh sebagai ibu, tetapi dalam naskah ini bagaimana tokoh ini dibawakan dengan psikologi seorang wanita yang mandul dan kesepian tetapi tetap terlihat bahagia didepan orang lain. Belum pernahnya naskah *Mega-Mega* ditampilkan dilingkungan Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Naskah yang mengangkat konflik sekelompok orang yang ingin menjadi kaya dengan mengandalkan lotre. Selain itu, penonton akan pemeran bawa merasakan suasana Jawa. Seperti suara-suara gamelan yang identik dengan Jawa dan tutur bahasa yang disampaikan oleh tokoh-tokoh dalam naskah.

Permainan dari unsur-unsur pendukung pertunjukan seperti artistik dengan membuat simbol pohon beringin besar ditengah panggung dan membuat seolah-olah menjadi alun-alun. Musik yang dihadirkanakan membuat penonton terbawa dalam suasana jawa yang kental. Permainan dalam lampu yang bisa membawa suasana permainan lakon yang dapat juga menjelaskan maksud dari waktu yang ditampilkan dan konsep pengemasan pertunjukan yang akan pemeran sajikan pada saat pertunjukan.

E. Landasan Pemeranan

Jika kita memperhatikan lakon-lakon ataupun pementasan teaternya, kita akan dihadapkan pada suasana ketragisan tokoh-tokoh ketika berhadapan dengan nasib (kematian). Untuk memperkuat suasana tersebut Arifin selalu membawa kita pada suasana puitis, surealis dan simbolis, di mana dengan ciri-ciri tersebut Arifin menggeluti masalah-masalah sosial dan spiritual sekaligus inilah gagasan, awalnya dan dia tidak pernah menyimpang dari gagasan ini, sehingga ia senantiasa berhasil memadukan dimensi sosial dan trans cendental sebagai suatu kesatuan dalam karya-karyanya. (Hadi WM dalam Yoyo C.Durachman, 1996: 65)

Surrealis ialah gerakan budaya yang bermula pada pertengahan tahun 1920-an. Surrealis merupakan seni dan penulisan yang paling banyak dikenal. Karya ini memiliki unsur kejutan, barang tak terduga yang ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas. Banyak seniman dan penulis surrealis yang memandang karya mereka sebagai ungkapan gerakan

filosofis yang pertama dan paling maju. (Wikipedia Indonesia). Naskah *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor yang menceritakan keinginan besar dan mimpi-mimpi tokoh didalamnya yang seolah-olah terjadi pada mereka dan pada akhir cerita, tokoh-tokoh menyadari bahwa semuanya hanya khayalan.

Metode akting Stanislavsky (*to be*) akan menjelaskan bagaimana akting yang akan dipakai dalam mewujudkan tokoh yang diperankan seolah-olah tokoh hadir diatas panggung. Menggunakan metode *Stanislavsky* pemeran akan berusaha mewujudkan tokoh Ma'e sebagai tokoh yang pemeran pilih. Lakon *Mega-Mega* memiliki makna sebagai mimpi dari setiap tokoh atau **angan-angan besar untuk keluar dari garis kemiskinan dan menjadi kaya dengan memenangkan lotre yang dapat mewujudkan segalanya dengan uang yang dimiliki.**

Mengamati uraian Konstantin Stanislavski dalam buku *An Actor's Work A Student's Diary* (translated and edited by Jean Benedetti [2008], p. 201), dapat dipahami bahwa prinsip dasar *emotional recall*, baik itu yang bersifat visual maupun yang auditori ialah sebagai penggerak awal yang membangkitkan imajinasi seorang aktor terhadap wujud tokoh yang akan dibawakannya. Oleh sebab itu, jelas bahwa untuk lebih mahirnya seorang aktor melakukan proses-proses 'pemanggilan kembali', diperlukan semacam pembiasaan diri yang lebih mengarah pada keterampilan psikologikal untuk memunculkan daya yang membangkitkan citra-citra dalam imajinasinya menjadi nyata dan hidup. (Ipong Niaga 2014)

F. Metode Pemeranan

Memasuki latihan drama berarti menentukan pilihan secara konsekwen, memasuki bidang suatu kehidupan yang penuh tantangan. Seorang pemula mungkin akan terkejut menjumpai hal-hal yang tidak biasa dalam kehidupan sehari-hari, bahkan banyak pergesekan dan bentrokan emosi, menuntut ketangguhan kemauan, banyak menjumpai kekecewaan, kebimbangan, tapi juga penuh daya Tarik dan hikmah. (Sujatna Anirun dalam Nandi Riffandi, 2010: 36)

Sejak awal sang aktor harus membuka pintu masuk bagi karakter tokoh untuk bersenyawa secara bertahap. Pada tahap awal sebelum masuk ke dalam naskah, sang aktor harus mengolah kelenturan tubuh dari ujung rambut hingga ujung jari kaki, sekaligus memperdalam olah vokal, sehingga dia siap melayani kemungkinan beragam frasadengan intonasi, ritme, tempo dan arah yang mewakili berbagai karakter manusia.

Aktor harus mampu menerjemahkan subteks dan bukan hanya sebatas teks, karena selanjutnya aktor harus peka dan mampu menyerap setiap aksi yang terjadi di sekitarnya serta menanggapinya tidak sebagai reaksi, melainkan lebih sebagai response. Aktor tidak menceritakan peristiwa. Aktor harus mampu mengekspresikan apa yang dirasakan dalam peristiwa tersebut secara intuitif dan menghilangkan kesan kalkulatif. (Slamet Rahardjo, 2008: xiii)

Kerja penciptaan pemeran dalam mewujudkan tokoh dengan acuan metode Stanislavsky (*to be*). Tahap-tahap pemeranan yang terdiri dari beberapa tahap untuk mewujudkan tokoh Ma'e agar dapat pemeran sajian, teknik yang harus dikuasai oleh aktor dalam mencipta peran yang meyakinkan. Seperti yang diungkapkan *Stanislavsky* dalam buku persiapan seorang aktor dan membangun tokoh, ada beberapa metode agar pemeran dapat menyajikan tokoh yang dimaksud.

1. *Concentration* (konsentrasi)

Konsentrasi adalah perhatian penuh terhadap objek atau orang yang ditemukan aktor di atas panggung, Stanislavsky menyebutnya *circle of attention* ("lingkar perhatian").

2. *Observation* (observasi)

Observasi seorang aktor tidak sama dengan observasi seorang ilmuwan yang membutuhkan kerangka ilmiah. Observasi yang dimaksud di sini adalah perhatian terhadap kehidupan sehari-hari. Seorang aktor harus terus mengamati orang atau benda-benda di sekitarnya dan membuat konsep peniruan referensial dalam pikirannya.

3. *Emotional recall* (pemanggilan kembali perasaan- perasaan yang telah lalu)

Aktor harus aktif mengenang pengalamannya untuk menciptakan kondisi perasaan yang sama ketika ia menghadapi perannya di atas panggung. Hal tersebut akan memudahkan ia dalam mendalami emosi tokoh.

4. Menubuhkan Tokoh

Tanpa bentuk lahiriah penokohan batin maupun ruh dari apa yang dicitrakan memang mustahil sampai ke penonton. mengembangkan perwatakan lahiriah dengan sumber dari diri kita sendiri, selain dari orang lain, dari kehidupan nyata atau imajiner, seturut intuisi dan amatan kita atas diri sendiri dan orang lain. Kita memperolehnya dari pengalaman hidup kita sendiri atau pengalaman hidup teman-teman kita, dari foto-foto, lukisan, sketsa, buku, cerita, novel, atau suatu peristiwa sederhana-sama saja. Satu-satunya syarat yang harus dipenuhi adalah bahwa selama melakukan penelitian lahiriah ini tidak boleh kehilangan diri batiniah.

5. Mendandani Tokoh

Kita tidak harus menemukan gambaran orang yang dicari. Meskipun begitu, pencarian itu akan terus berlangsung. Penambahan riasan, kostum dan aksesoris lain yang berkaitan dalam penampilan tokoh dapat menunjukan tokoh yang akan diperankan sehingga penonton akan merasa tokoh yang disajikan benar-benar ada di atas panggung.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan karya tugas akhir minat pemeranan, dalam memerankan tokoh *Ma'eyang* terdapat dalam naskah *Mega-Mega* karya Arifin C.Noor, disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I, Pendahuluan. Dalam bab ini memuat tentang; Latar Belakang, Rumusan Pemeranan, Tujuan Pemeranan, Tinjauan Sumber Pemeranan, Metode Penciptaan Pemeranan dan Sistematika Penulisan.

Bab II, Berisi tentang biografi pengarang naskah, sinopsis karya, analisis perwatakan dan klasifikasi tokoh (hubungan antar tokoh, hubungan tokoh dengan tema, hubungan tokoh dengan alur/plot dan hubungan tokoh dengan latar/setting)

Bab III, Berisi tentang perancangan peran yang di dalamnya terdapat konsep pemeranan, metode pemeranan, proses pelatihan yang meliputi; Pemilihan tokoh, *casting*, *reading*, *blocking*, pengenalan *property*, pengenalan kostum, latihan dengan musik, *gladiresik* dan pertunjukan, rancangan artistik meliputi; *tata setting*, *property*, tata musik, tata kostum, tata rias dan tata cahaya.

Bab IV, Merupakan tahapan akhir sebagai penutup yang memuat kesimpulan dari berbagai hasil yang telah dicapai dalam berbagai persoalan dalam proses mengidentifikasi dan mewujudkan tokoh *Ma'e* dalam naskah *Mega-Mega*.