

## ABSTRAK

Memerankan tokoh Nenek pada Naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahkan W.S Rendra adaptasi Sulaiman Juned, merupakan bentuk penciptaan yang dilakukan oleh pemeran. Perwujudan tokoh Nenek dimulai dari analisis lakon *Kereta Kencana*. Pemeranan tokoh Nenek diwujudkan dengan gaya non realis yang menggunakan metode akting Brechtian yaitu teknik alienasi. Akting akan dihadirkan melalui pengolahan seni peran yang berpedoman pada teori dan metode. *Verfreumdungseffekt* atau yang biasa di sebut efek ‘alienasi’ yang dicetuskan Bertolt Brecht, ditandai dengan Pemeran dalam memerankan tokoh nenek terkadang menjadi tokoh lain. Pemeran akan menampilkan karakter tokoh (seolah-olah) dan tidak menjadi (*to be*) karakter tokoh dalam naskah. Pemeran menjadi tokoh orang ketiga untuk membicarakan tokoh yang diperankan sebelumnya. Melalui pertunjukan kereta kencana, pemeran mengharapakan penonton dapat melihat panggung dengan kritis.

**Kata Kunci :** Tokoh Nenek, akting, alienasi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	iii
<b>ABSTRAK</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR</b>	v
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pemeranan	7
D. Kajian Sumber Pemeranan	8
E. Landasan Pemerana	9
F. Metode Pemeranan	10
G. Sistematika Penulisan	12
<b>BAB II ANALISIS PENOKOHAN</b>	
A. Biografi Pengarang	13
B. Biografi Penerjemah	14
C. Bigrafi Pengadaptasi	17
D. Sinopsis	19
E. Analisis Penokohan	20
1. Penokohan berdasarkan Rasional	20
2. Penokohan berdasarkan karakter	22
a. Perwatakan Tokoh Nenek Secara Fisiologis	22
b. Perwatakan Tokoh Nenek Secara Psikologis	26
c. Perwatakan Tokoh Nenek Secara Sosiologis	34
F. Klasifikasi Tokoh	37
1. Hubungan Antar Tokoh	37
1. Hubungan Tokoh dengan Tema	38
2. Hubungan Tokoh dengan Alur/Plot	39
a. Eksposisi	40
b. <i>Inciting-action</i>	42
c. Komplikasi	43
d. <i>Crisis</i>	44
e. Klimaks	44
f. Resolusi	46

g. <i>Conclusion</i>	48
3. Hubungan Tokoh dengan Latar/ <i>Setting</i>	49
a. Latar Tempat	49
b. Latar Waktu	50
c. Latar Suasana	51
<b>BAB III PERANCANGAN PEMERANAN</b>	
A. Konsep Pemeranan	55
B. Metode Pemeranan	56
C. Proses Latihan	59
D. Rancangan Artistik	75
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>LAMPIRAN 1 DESAIN</b>	
<b>LAMPIRAN 2 FOTO PERTUNJUKAN</b>	
<b>LAMPIRAN 3 NASKAH</b>	
<b>BIOGRAFI PEMERAN</b>	