

ABSTRAK

Laporan karya pemeranan merupakan proses kreatif yang dilalui pemeran untuk mewujudkan tokoh ke atas panggung. Pemeranan tokoh Gusti Biang adalah proses perwujudan tokoh dalam naskah menuju panggung pertunjukan. Dalam proses perwujudan tokoh Gusti Biang berlandaskan pada analisis penokohan dan analisis terhadap naskah drama. Tokoh Gusti Biang dalam naskah *Bila Malam Bertambah Malam* karya Putu Wijaya merupakan seorang janda bangsawan yang berusia kurang lebih tujuh puluh tahun memiliki karakter angkuh, sombong dan selalu mempertahankan kehormatannya. *Bila Malam Bertambah Malam* karya Putu Wijaya tergolong naskah yang bergaya realisme. Akting realisme adalah upaya menyakinkan penonton dengan laku yang natural. Untuk memerankan tokoh Gusti Biang, diperlukan metode yang mampu memproyeksikan suatu keaktoran dan menyatukan karakter pemeran dengan kebutuhan karakter tokoh yang diperankan. Metode yang paling relevan untuk mewujudkan tokoh dalam naskah realis adalah metode akting “*to be*” atau “menjadi” yang digagas oleh Stanislavsky.

Kata Kunci: Pemeranan, Gusti Biang, *Bila Malam Bertambah Malam*, Realisme, Stanislavsky.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Pemeranan	5
C. Tujuan Pemeranan	5
D. Tinjauan Sumber Pemeranan	6
E. Landasan Pemeranan	8
F. Metode Pemeranan	10
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II ANALISIS PENOKOHAN GUSTI BIANG	
A. Biografi Pengarang	14
B. Sinopsis	15
C. Analisis Tokoh Gusti Biang	17
1. Analisis Tokoh Berdasarkan Jenis-Jenis Kedudukannya	18
2. Analisis Tokoh Berdasarkan Tipe Perwatakan	20
3. Analisis Tokoh Berdasarkan Tipe Karakter	25
D. Relasi Antar Tokoh	26
E. Relasi Tokoh Dengan Struktur Naskah	30
1. Hubungan Tokoh Dengan Tema	30
2. Hubungan Tokoh Dengan Plot	32
3. Hubungan Tokoh Dengan Latar	38
BAB III PERANCANGAN PEMERANAN GUSTI BIANG	
A. Konsep Pemeranan	44
B. Metode Pemeranan	45
C. Proses Latihan	50
1. <i>Reading</i>	51
2. <i>Blocking</i>	52
3. <i>Finishing</i>	60
4. Pementasan	60
D. Rancangan Artistik	60
1. Set Panggung	60

2. Properti	63
3. Musik	64
4. Kostum dan Rias	64
5. Tata Cahaya	67

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- 1. Lampiran Dokumentasi Pertunjukan**
- 2. Lampiran Baliho Pertunjukan**
- 3. Lampiran Naskah**