

ABSTRAK

Laporan karya naskah drama *Mengapa Kau Culik Anak Kami?* karya Seno Gumira Adjidarma, ialah naskah drama realis psikologi, dimana permainannya ditekankan oleh aspek-aspek kejiwaan tokoh. Teror dan kecemasan telah menjadi kesadaran yang objektif dalam diri tokoh. Pada naskah drama *Mengapa Kau Culik Anak Kami?* seorang tokoh Bapak mengalami teror karena anaknya Satria diculik oleh penguasa. Tokoh Bapak membayangkan bagaimana kekerasan para penguasa merencanakan penculikan hingga pada akhirnya mereka menculik orang-orang yang telah dipilih. Perwujudan tokoh merupakan hasil ide pikiran dan praktek laku seorang pemeran. Perwujudan ini dimulai dari pemilihan peran, pencarian karakter berdasarkan analisis, hingga penyempurnaan peran dengan proses-proses latihan yang telah dilalui oleh pemeran. Perwujudan peran ini bertumpu pada metode akting Stanislavsky. Berdasarkan metode ini pemeran meyakinkan penonton bahwa apa yang terjadi diatas panggung adalah kejadian sebenarnya.

Kata Kunci : Pemeranan, Mengapa Kau Culik Anak Kami. Seno Gumira Adjidarma, Stanislavsky.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Pemeranan.....	8
C. Tujuan Pemeranan.....	9
D. Tinjauan Pemeranan.....	9
E. Landasan Pemeranan.....	12
F. Sistematika Penulisan	15

BAB II ANALISIS PENOKOHAN

A. Biografi Pengarang.....	16
B. Sinopsis Karya	21
C. Analisis Penokohan.....	24
1. Fisiologis	25
a. Umur	25
b. Jenis Kelamin.....	26
c. Keadaan Tubuh	26
d. Ciri-ciri Wajah	27
2. Psikologis	27
a. Latar Kejiwaan.....	27
b. Mentalitas Moral	30
c. Temparen.....	31
d. Kepribadian Kelakukan.....	32
3. Sosiologis	35
a. Latar Belakang Masyarakat Sosial.....	35
b. Peranan dalam Masyarakat	36
c. Pandangan Hidup	36

D. Klasifikasi Tokoh.....	38
1. Tipe Perwatakan.....	39
E. Hubungan Antar Tokoh.....	40
1. Hubungan antara tokoh Bapak dan tokoh Ibu.....	40
2. Hubungan antara tokoh Bapak dan Satria.....	40
F. Hubungan Tokoh dengan Tema.....	41
G. Hubungan Tokoh dengan <i>Alur/Plot</i>	44
H. Hubungan Tokoh dengan Latar/ <i>Setting</i>	46

BAB III PERANCANGAN PEMERANAN

A. Konsep Pemeranan.....	52
B. Metode Penciptaan Peran.....	53
1. Relaksasi (Pengenduran Urat).....	53
2. Observasi.....	54
3. Imajinasi.....	55
4. Ingatan Emosi.....	56
5. Menubuhkan Tokoh.....	57
6. Mengekang/Mengendalikan.....	58
C. Proses Latihan.....	59
1. Reading.....	60
2. Pencarian Karakter.....	62
3. Blocking Kasar.....	63
4. Blocking Halus.....	63
5. Pengenalan Property dan Kostum.....	64
6. Latihan Dengan Musik.....	65
7. Finishing.....	65
8. Gladi Resik.....	66
9. Pementasan.....	67
D. Rancangan Artistik.....	67
1. Setting.....	67
2. Property.....	69
3. Musik.....	69
4. Kostum dan Rias.....	70
5. Tata Cahaya.....	70

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- 1. Lampiran Setting**
- 2. Lampiran Tata Busana**
- 3. Lampiran Baliho**
- 4. Lampiran Blocking**
- 5. Lampiran Lighting Plot**
- 6. Lampiran Naskah**