

ABSTRAK

Pemeranan tokoh Mat Betet dalam lakon *Tabib Gadungan* atau *Le Médecin malgré lui* karya Moliere merupakan bentuk penciptaan seni peran yang dilakukan oleh pemeran. Perwujudan pemeranan tokoh Mat Betet dimulai dengan analisis lakon *Tabib Gadungan*. Tokoh Mat Betet merupakan tokoh *protagonis* yaitu tokoh yang paling memiliki tujuan di dalam lakon ini, ia merupakan tokoh utama yang ada disetiap adegan. Pemeran menggunakan teknik *magic if* untuk mempermudah memasukan karakter pada diri pemeran. Pencapaian *magic if* ditandai dengan keberhasilan pemeran dalam mengadaptasi situasi dan kondisi tokoh dalam lakon sebagai situasi dan kondisi yang dialami pemeran sendiri. Penciptaan perantokoh Mat Betet dalam lakon *Tabib Gadungan* karya Moliere saduran Teguh Karya menggunakan metode acting Stanislavsky. Ada pun tahapan yang pemeran gunakan untuk mewujudkan tokoh Mat Betet ke atas panggung adalah Observasi, imajinasi, ingatan emosi, menubuhkan tokoh dan mengekang dan mengendalikan. Melalui tokoh Mat Betet, pemeran ingin memperlihatkan kepada penonton bahwa apapun akan dilakukan demi uang. Hal ini tergambarkan melalui tokoh Mat Betet yang menjadikan sebuah kebetulan sebagai *aji mumpung* dalam mendapatkan uang. Lakon *Tabib Gadungan* memberikan sindiran *satire* terhadap situasi yang kontekstual dengan saat ini, dimana banyak oknum-oknum tidak bertanggung jawab bekerja tanpa memiliki keahlian dan pengetahuan dalam bidang yang ditekuni namun mampu meraup banyak uang dari pekerjaannya tersebut.

Kata kunci: Pemeranan, Tokoh Mat Betet, Lakon *Tabib Gadungan*, Metode Acting 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.....	4
C. Tujuan Pemeranan.....	5
D. Tinjauan Pemeranan.....	5
E. Landasan Pemeranan.....	7
F. Metode Pemeranan.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11

BAB II ANALISIS PENOKOHAN

A. Biografi Pengarang.....	13
B. Sinopsis Karya.....	17
C. Alur / Plot.....	18
D. Analisis Penokohan.....	19
E. Hubungan antar Tokoh	23
F. Hubungan Tokoh dengan Tema.....	29
G. Hubungan Tokoh Alur/ <i>Plot</i>	30
H. Hubungan Tokoh dengan Latar/ <i>Setting</i>	31

BAB III PERANCANGAN PEMERANAN

A. Konsep Pemeranan.....	33
B. Metode Pemeranan.....	34
C. Proses Latihan.....	39
D. Rancangan Artistik.....	52

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

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