

## ABSTRAK

Proses penciptaan pemeranan dalam naskah *Perempuan Salah Langkah* karya Wisran Hadi penulis lakukan dengan pilihan tokoh *Ilau*. Dalam penciptaan pemeranan dilakukan analisis penokohan yang terdiri dari segi psikologis, sosiologis dan fisiologis. Hubungan tokoh dengan; tokoh, tema, alur/plot dan latar/setting. Pada proses penciptaan pemeranan menggunakan metode akting stanislavky. Dalam proses perwujudan tokoh *Ilau*, beberapa metode stanislavsky yang digunakan diantaranya; obsevasi, imajinasi, ingatan emosi, menubuhkan tokoh, mengekang dan mengendalikan. Tahapan-tahapan kerja dari metode digunakan, penulis lakukan secara intens dari proses latihan hingga pertunjukan dengan memadukan unsur-unsur artistik yang mendukung penuh wujud dalam pementasan secara maksimal.

**Kata Kunci:** Pemeranan, *Perempuan Salah Langkah*, Wisran Hadi, Stanislavsky

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Pemeranan	4
C. Tujuan Pemeranan	5
D. Tinjauan Sumber Pemeranan	5
E. Landasan Pemeranan	7
F. Metode Pemeranan	9
G. Sistematika Penulisan	11
<b>BAB II ANALISIS PENOKOHAN</b>	<b>12</b>
A. Biografi Pengarang	12
B. Sinopsis	18
C. Analisis Penokohan	21
1. Aspek Fisiologi	22
a. Umur	22
b. Jenis Kelamin	23
c. Keadaan Tubuh	23
d. Ciri-ciri Wajah	24
2. Aspek Psikologi	24
3. Aspek Sosiologi	31
D. Klasifikasi Tokoh	34
E. Hubungan Antar Tokoh	36
1. Hubungan Tokoh <i>Ilau</i> Dengan <i>Sinan</i>	36
2. Hubungan Tokoh <i>Ilau</i> Dengan <i>Pak Buyung</i>	37
F. Hubungan Tokoh Dengan Tema	37
G. Hubungan Tokoh Dengan Alur/Plot	39
1. Exsposition (Eksposisi)	40
2. Komplikasi	41
3. Klimaks	41
4. Resolusi	42
H. Hubungan Tokoh Dengan Latar/Setting	43
1. Latar Tempat	43
2. Latar Waktu	44
3. Latar Suasana	45

<b>BAB III</b>	<b>RANCANGAN PEMERANAN</b>	<b>48</b>
	A. Konsep Pemeranan	48
	B. Metode Penciptaan Peran	49
	1. Observasi	50
	2. Imajinasi	51
	3. Ingatan Emosi	52
	4. Menubuhkan Tokoh	53
	5. Mengekang dan Mengendalikan	54
	C. Proses Latihan	55
	1. Reading	56
	2. Blocking	58
	<b>Lampiran</b>	60
	3. Pengenalan Property dan Kostum	72
	4. Latihan Dengan Musik	72
	5. Finishing	74
	6. Gladi Resik (GR)	75
	7. Pementasan	75
	D. Rancangan Artistik	75
	1. Setting	75
	<b>Lampiran</b>	78
	2. Property	79
	<b>Lampiran</b>	80
	3. Musik	82
	<b>Lampiran</b>	83
	4. Kostume dan Rias	84
	<b>Lampiran</b>	86
	5. Tata Cahaya	88
	<b>Lampiran</b>	89
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>94</b>
	A. Kesimpulan	94
	B. Saran	95

## DAFTAR KEPUSTAKA

### LAMPIRAN

1. Lampiran Foto Pertunjukan
2. Lampiran Desain Baliho