ABSTRAK

Lakon *Suatu Salah Paham* karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin merupakan sebuah lakon yang beraliran absurd. Lakon ini menceritakan tentang percakapan antara dua orang tokoh yang membicarakan tentang realitas yang terjadi. Ketidaktepatan dunia dimunculkan dari masing-masing tokoh, mulai dari kekurangan fisik yang dimiliki keduanya, sampai kepada pembicaraan tentang harapan, keterbatasan, kematian, tuhan dan kesalahpahaman antara kedua tokoh. Permasalahan yang ada dalam lakon *Suatu Salah Paham* identik dengan permasalahan yang ada di dunia nyata, sehingga menjadikan lakon ini menarik untuk ditampilkan dalam sebuah pertunjukan.

Pemeran ini menggunakan metode akting Stanislavsky *magic if*, untuk mewujudkan tokoh *B* dalam lakon ini. Dengan metode akting Stanislavsky pemeran berusaha melibatkan karakter pemeran dalam situasi dan kondisi tokoh dalam lakon. Melalui proses analisis lakon, proses latihan yang serius, dan proses produksi, maka terwujud sebuah pertunjukan karya akhir minat pemeranan dengan lakon *Suatu Salah Paham* karya Samuel Beckett dengan menggunakan metode akting Stanislavsky.

Kata kunci : Lakon Absurd, Metode Akting Magic If, Stanislavsky

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Pemeranan	7
C. Tujuan Pemeranan	7
D. Kajian Sumber Pemeranan	7
E. Landasan Pemeranan	10
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II ANALISIS TOKOH B	14
A. Biografi Pengarang	14
1. Samuel Beckett Sebagai Penulis	14
2. Max Arifin Sebagai Penerjemah	18
B. Sinopsis	20
C. Analisis Penokohan	20
a. Tipe penokohan	20
b. Jenis penokohan	21
1. Fisiologis	23
1.1 Umur	23
1.2 Jenis Kelamin	23
1.3 Keadaan Tubuh	24
1.4 Ciri Wajah	24
2. Psikologis	24
2.1 Latar kejiwaan	25
2.2 Mentalitas Moral	26
2.3 Tempramen	26
2.4 Pribadi Dan Kelakuan	27
3. Sosiologis	28
3.1 Latar Belakang Masyarakat Sosial	28
3.2 Peranan Dalam Masyarakat	28
3.3 Pandangan Hidup	29
D. Klasifikasi Tokoh	29
1. Hubungan Antar Tokoh	29
1.1 Hubungan Antara Tokoh B dan A	29

2.	Hubungan Tokoh Dengan Alur / Plot	31
2.1	Exposition atau Pelukisan Awal Cerita	32
2.2	Komplikasi atau Pertikaian Awal	33
2.3	Klimaks atau Titik Puncak Cerita	34
2.4	Resolusi, Penyelesaian, atau Falling Action	34
3.	Hubungan Tokoh dengan Latar / Setting	35
BAB III	PERANCANGAN PEMERANAN	37
A.	Konsep Pemeranan	37
B.	Metode Pemeranan	38
1.	Kemampuan Ekspresi	39
2.	Kemampuan Analisis	40
3.	Kemampuan Transpormasi	41
a.	Pemilihan Naskah	42
b.	Casting	43
c.	Latihan	44
d.	Reading	44
e.	Pengenalan Properti dan Kostum	45
f.	Blocking	45
g.	Latihan dengan Musik	46
h.	Gladi Resik	46
i.	Pertunjukan	47
C.	Rancangan Arsistik	47
1.	Tata Pentas (Setting Decoration)	48
2.	Property	49
3.	Musik	49
4.	Kostum	49
5.	Tata Rias	50
6.	Penataan Cahaya	50
BAB IV	PENUTUP	52
A.	Kesimpulan	52
B.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53
DAFTAR GLOSARIUM		54
LAMPIRAN		55
Lampiran	Kostum dan Rias	56
Lampiran	Properti dan handprop	60
Lampiran	Blocking	63
Lampiran	Lighting Plot	67
Lampiran	Setting Panggung	70
Lampiran	Baliho Pertunjukan	73
Lampiran	Dokumentasi Pertunjukan	75
Lampiran	Naskah	78