

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memahami kerja keaktoran tidak melulu berkuat dalam persoalan mekanis. Jika kerja keaktoran dipahami sebagai *creating character* atau menciptakan manusia, maka menjadi aktor bukan hanya menjadi tokoh dalam sebuah naskah yang mengisahkan potongan peristiwa dalam kehidupan saja, tetapi menjadi manusia yang memiliki karakter dengan masa lalu yang utuh sehingga mampu me-representasikan manusia yang seolah-olah nyata.

Namun, pada kenyataannya dalam banyak kerja keaktoran khususnya pemeranan realis, aktor fokus pada persoalan menghidupkan peristiwa dalam naskah tanpa membangun latar belakang tokoh yang utuh sehingga laku yang dihadirkan tidak otentik. Proses penciptaan masa lalu tentu sangat penting karena sebuah peristiwa dalam naskah merupakan potongan perjalanan kehidupan tokoh yang tidak lepas dari perkembangan kejiwaan sebelumnya.

Tokoh *Euis* merupakan sebuah karakter ciptaan pemeran yang terinspirasi dari tokoh *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* (2012), dalam proses penciptaan pemeran, karya ini menjadikan penciptaan latar belakang karakter sebagai landasan dalam menciptakan peristiwa pertunjukan. Peristiwa yang akan dihadirkan dibangun dengan metode eksplorasi dan improvisasi. Artinya, pemeran menciptakan peristiwa pertunjukan tanpa dilandasi oleh naskah, melainkan latar belakang masing-masing karakter. Proses ini dilakukan oleh aktor agar aktor dapat menemukan kebenaran tokoh sehingga yang muncul adalah motivasi peran

yang telah dihidupkan oleh pemeran. Proses penciptaan kerangka peristiwa ini dilakukan setelah proses menciptakan latar belakang tokoh selesai. Hal yang diutamakan dalam pertunjukan ini ialah penciptaan kehidupan tokoh secara *detail* berikut peristiwa-peristiwa penting yang mempengaruhi kejiwaan tokoh. Hal inilah yang pemeran sebut sebagai *creating character* dalam kerja keaktoran.

Bersumber dari latar belakang tokoh, proses penciptaan ini kemudian menghasilkan sebuah kerangka peristiwa yang dibangun oleh aktor saat menghidupkan peran. Penciptaan kerangka peristiwa ini pemeran anggap sebagai ruang kerja keaktoran dalam mengeksplorasi jiwa karakter, sehingga peristiwa yang hadir pun muncul sebagai kerja pemeranan.

Mengacu pada kerangka peristiwa yang dibangun oleh aktor, pertunjukan ini diberi judul *Dongeng Pengantar Tidur*. Secara tema besar, *Dongeng Pengantar Tidur* berangkat dari penciptaan tokoh yang terilhami dari tokoh *Ulah Lippman* dalam film *Last Dance* karya Terence Hammond dan David Pulbrook. Film mengisahkan tentang seorang perempuan tua Yahudi bernama *Ulah*, yang merupakan korban selamat dari *holocaust* di Jerman, ia disekap oleh seorang laki-laki asal Palestina yang sedang dicari polisi karena terlibat dalam jaringan terorisme. Kedua tokoh utama dihadirkan memiliki kompleksitas karakter yang rumit karena tokoh tergolong sebagai minoritas dalam sebuah lingkungan, juga memiliki masa lalu yang jejaknya hadir dalam laku tubuh dan pembicaraan kedua tokoh tersebut

Tokoh perempuan tua bernama *Ulah Lippmann* dalam naskah *Last Dance*, mengisahkan bahwa dirinya pernah mengalami *holocaust* di Jerman, Ia menjadi

saksi hidup yang melihat secara langsung kekejaman rezim Hitler saat melakukan genosida terhadap jutaan orang Yahudi. Namun, ia selamat lalu memutuskan untuk pindah ke Israel sebelum akhirnya menetap di salah satu pemukiman Yahudi di Australia. Dipertemukan dengan *Shadiq*, seorang pemuda yang berasal Palestina. Seperti halnya pengalaman *Ulah* ketika di Jerman, *Shadiq* juga memiliki pengalaman yang hampir serupa. Ia menyaksikan bagaimana keluarganya tewas ditembak mati oleh tentara Israel dan merasakan penjajahan Israel di negaranya.

Latar belakang karakter yang telah pemeran rancang untuk mendekati tokoh *Ulah Lippman* sebagai inspirasi penciptaan ialah tokoh *Euis*, seorang perempuan tua asal sunda yang memiliki latar belakang agama Katolik dan mengalami diskriminasi di lingkungannya. Saat ia berusia Sembilan tahun, bapaknya mati di bedil pada saat tragedi DI/TII pecah di Jawa Barat tahun 1949. Tahun 1966, kakak laki-lakinya yang lugu dan tidak tahu apa-apa, hilang usai ia pamit untuk bekerja di kebun setelah dijemput paksa oleh tentara. Pada tahun 1982, ibunya meninggal karena letusan Gunung Galunggung. Mengalami peristiwa kehilangan dan terdiskriminasi di lingkungannya membuat ia memutuskan untuk pindah ke Ambon dan mencari lingkungan yang bisa menerima latar belakangnya. Hidup Bersama dengan orang-orang yang memiliki keyakinan yang sama dan mengabdikan di sebuah gereja membuat ia menemukan kenyamanan. belajar lebih dalam soal agama dan berteman dengan banyak orang yang menjadi umat gereja sudah cukup bagi Euis untuk merasakan kebahagiaan.

Namun, kebahagiaannya tak berlangsung lama karena ia dihadapkan dengan sebuah masalah besar. *Euis* memiliki hubungan terlarang dengan seorang pastor hingga mengandung, namun, ia lalu menggugurkan kandungan tersebut karena tekanan dari pastor dekat dengannya. Gereja dan pastor yang dekat dengannya pun tak bisa memberikan pertolongan. Hingga akhirnya, dengan alasan untuk menutup aib pastor dan gereja, juga untuk kebaikan banyak orang ia harus diasingkan. Setelah bertahun-tahun dalam pengasingan, awalnya ia merasa sangat ketakutan, namun pada akhirnya ia menikmati dan menemukan ketenangan dalam kesendirian. Hingga suatu hari, seorang teroris yang sedang dalam pencarian menyelip masuk ke gereja yang ia tinggali untuk bersembunyi. pertemuannya dengan teroris yang memiliki perbedaan keyakinan, memunculkan kembali banyak masalah dan mengusik kembali ketenangannya.

Metode akting yang akan penulis gunakan dalam menciptakan tokoh *Euis* adalah metode *The System* yang di gagas oleh Stanislavski. Metode ini pemeran pilih karena dirasa tepat untuk menghadirkan tokoh dengan penciptaan masa lalu yang *detail* dengan akting yang wajar dan objektif.

Bagi seorang pemeran, membangun sebuah karakter dengan gaya akting realis berdasarkan modal penciptaan latar belakang karakter yang terinspirasi dari tokoh *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* karya Terence Hammond dan David Pulbrook akan menjadi proses *Creating Character* yang cukup menantang. *Pertama*, pemeran perlu melakukan riset dan mencari banyak sumber sejarah yang mendekati karakter yang dijadikan sumber inspirasi berikut tematik cerita.

Pencarian ini juga berkaitan dengan menyusun sejarah tokoh dan menyusun kemungkinan-kemungkinan peristiwa yang terjadi dalam adegan. Pencarian ini dilakukan secara improvisasi dan tetap mengacu pada hukum kausalitas agar latar belakang karakter dan peristiwa hari ini yang dialami oleh karakter terjalin dengan baik. *Kedua*, jika peristiwa dibangun setelah penciptaan karakter, maka pemeran memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan tubuh, pikiran dan perasaan yang murni dari tokoh tanpa ada tendensi untuk terlihat indah di mata penonton. Menghadirkan ilusi yang seolah-olah nyata adalah tahap lain yang tidak mudah bagi seorang aktor. Seperti yang dikatakan oleh Stanislavski dalam bukunya yang berjudul *Membangun Tokoh*, ia mengatakan :

“Kita lahir dengan memuat sistem didalam diri kita, dengan kemampuan kreativitas bawaan lahir. Tampaknya kita tidak tahu bagaimana mengungkapkan kreativitas jika tidak dengan cara yang sesuai dengan suatu sistem alami, karena kreativitas adalah keniscayaan alamiah kita Tapi anehnya, ketika kita menapak di panggung, kita kehilangan anugerah alamiah kita. Alih-alih berakting dengan kreatif kita menampilkan perilaku yang terpiuh-piuh, serba repot dan ngotot, tak wajar dan penuh pretensi. Yang mendorong kita melakukan hal ini adalah kondisi bahwa kita harus menciptakan sesuatu di hadapan publik yang menonton. Ketidaksejatian yang dipaksakan dan konvensional tersirat dalam pergelaran panggung, dalam kengototan penyajian tindakan dan kata-kata yang telah ditentukan oleh penulis lakon, dalam dekor yang dirancang pelukis, produksi yang direncanakan sutradara, dalam rasa malu dan demam panggung kita, dalam selera rendah dan tradisi palsu yang membuat diri kita kejang dan kikuk. Semua ini memaksa aktor menjurus pada eksibisionisme, representasi yang tidak tulus”. (Stanislavski, 2008:358)

maka dari itu keputusan untuk menciptakan sebuah karya berlandaskan pada penciptaan latar belakang karakter merupakan tahapan lain bagi pengkarya, diikuti tanggung jawab memerankan tokoh dengan baik dan benar. Jika tokoh diperankan dengan baik oleh seorang aktor dengan menyalurkan daya kreatifnya melalui audio, visual, intelektual dan emosionalnya maka seni peran tidak

berhenti sebagai karya seni yang bersumber dari bakat saja, tetapi juga sebuah ruang produksi ilmu pengetahuan yang bisa dipelajari dan mengedukasi penontonya. Seperti halnya yang dituliskan Yudi Tajudin dalam artikelnya yang berjudul “Arkeologi tubuh dan jiwa”, bahwa pernyataan-pernyataan naif yang mencetuskan baik buruknya seorang aktor bersumber dari bakat atau *given*, maka seni peran tak perlu dipelajari sebagai keilmuan.

“Dan menjawab pertanyaan(-pertanyaan) di atas dengan cara senaif itu, terutama bagi para pelaku teater, akan menempatkan kita dalam posisi tafsir yang tidak produktif dan menyerahkan evolusi teater pada semacam sikap ‘apa-boleh-buat’. Sikap yang pada titik tertentu dapat melumpuhkan”. (Tajudin, 2001:1-2)

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. bagaimana proses penciptaan tokoh *Euis* yang terilhami karakter *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* karya Terrence Hammond dan David Pulbrook ?
2. Bagaimana menerapkan metode *The System* yang digagas oleh *Stanislavski* dalam penciptaan tokoh *Euis*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan daripada karya ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan proses penciptaan tokoh *Euis* yang terilhami karakter *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* karya Terrence Hammond dan David Pulbrook.

2. Menerapkan metode *The System* yang digagas oleh Stanislavski dalam penciptaan tokoh *Euis*.
3. Memberikan sumbangsih karya berupa penciptaan pemeranan bagi masyarakat dalam ruang lingkup akademisi, masyarakat seni dan non seni.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya digunakan sebagai acuan garapan atau sumber inspirasi dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Karya tersebut dapat berupa pertunjukan teater maupun film. Tokoh *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* karya Terrence Hammond dan David Pulbrook merupakan karakter yang pemeran pilih sebagai inspirasi dalam menciptakan tokoh *Euis* yang ada dalam pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur*. Maka dari itu, pemeranan tokoh *Euis* akan menjadi karya yang benar-benar baru dan otentik karena penciptaan tokoh bukan dilandaskan pada peristiwa naskah yang sudah ada dari penulis, penciptaan ini hanya terilhami dari gagasan dan tema besar sebuah karakter dalam film.

Sebagai *referensi* pemeran melakukan tinjauan karya yang membahas tentang penciptaan tokoh *Ulah Lippman* dalam media film. Setelah membaca berbagai sumber yang berkenaan dengan pembahasan tokoh dalam naskah ini, pemeran tidak menemukan sumber yang membahas tentang penciptaan tokoh *Ulah Lippman* ataupun tulisan-tulisan yang secara spesifik memuat tentang analisis penokohnya. Dalam tinjauan ini pemeran hanya menemukan tulisan-tulisan yang dimuat dalam website-website khusus film seperti *Imdb* yang hanya membahas film secara umum, tidak mengerucut pada keaktorannya. Berdasarkan pada hasil temuan pemeran, artikel-artikel tersebut hanya memuat sinopsis cerita

dan informasi mengenai pengkarya saja sehingga tidak banyak catatan yang bisa pemeran ambil sebagai bahan untuk ditinjau.

Selanjutnya, sebuah artikel oleh Patersan yang menulis resensi film ini dalam “Resensi Film Last Dance, Dansa yang Terakhir” [Error! Hyperlink reference not valid.](#) (diakses hari jumat, 7 Desember 2018 pukul 03.30 WIB) sesuai dengan judulnya, artikel ini berisikan resensi film yang pembahasannya menitik beratkan pada cerita keseluruhan.

Resensi film yang pemeran cantumkan diatas, membahas mengenai tema besar yang berkaitan dengan intoleransi dan diskriminasi yang dialami oleh tokoh dalam film tersebut. Artikel ini pemeran gunakan sebagai bahan untuk meninjau karakter tokoh yang dijadikan inspirasi berkaitan dengan tema besar yang digagas dalam film ini. Hasil tinjauan dapat pemeran gunakan sebagai bahan untuk membuat bangunan dasar atau gagasa awal dalam penciptaan tokoh *Euis*.

Setelah melakukan tinjauan-tinjauan di atas, maka pemeran akan melakukan penelitian sekaligus penciptaan karakter yang mengerucut pada pemeranan *tokoh Euis* yang terilhami dari tokoh *Ulah* Lippman yang ada dalam film berjudul *Last Dance* karya Terence Hammond dan David Pulbrook.

E. Landasan Teori

Kajian akan fokus pada proses penciptaan karakter *Euis*. Berdasarkan pada eksplorasi aktor dalam memerankan tokoh, maka kerangka peristiwa yang tercipta menghasilkan sebuah karya pertunjukan yang diberi diberi judul *Dongeng Pengantar Tidur*. Pemeran akan melakukan penciptaan karakter dengan pendekatan teori akting realis yang digagas oleh Stanislavski. Stanislavski

(2008:25) berusaha menemukan *acting* realis yang mampu meyakinkan penonton bahwa apa yang dilakukan oleh aktor adalah *acting* yang sebenarnya, tidak dibuat-buat, wajar dan jujur.

Setelah mempelajari karakter *Ulah Lippman* dalam *script Last Dance* sebagai inspirasi untuk membangun tokoh *Euis* dalam karya berjudul *Dongeng Pengantar Tidur*, pemeran melihat bahwa kekuatan karakter yang pemeran ciptakan akan lebih condong pada kompleksitas psikologis karena bangunan masa lalu tokoh yang cukup rumit. Maka dari itu, pemeran tertarik untuk menggunakan teori akting realis yang digagas oleh Stanislavski.

Dalam proses penciptaan karakter ada dua hal yang diasah oleh aktor yakni, *software* dan *hardware*. *Software* merupakan komponen diluar fisik yang meliputi kejiwaan (emosional) dan pikiran (intelektual) yang membentuk suatu karakter. Sedangkan *hardware* meliputi mekanisme penciptaan dalam wilayah tubuh (fisik – audio, visual). Maka dari itu, untuk mengasah keduanya pemeran mencoba melakukan pendekatan dengan teori *acting* realis untuk menciptakan tokoh dengan akting yang wajar dan tokoh yang diciptakan bisa lebih objektif. Dengan cara ini keberadaan tokoh sebagai penggerak peristiwa bisa hadir dengan sangat jujur dan bisa dipercayai oleh penonton sebagai ilusi realitas atau potongan kehidupan yang terasa nyata.

Gaya akting realis pemeran pilih karena dianggap tepat untuk menghadirkan tokoh sebagai manusia utuh (beserta kesejarahan dan kebenaran hidup karakternya) sehingga yang dihadirkan di atas panggung nampak nyata dan tidak artifisial. Tak perlu distilisasi atau dilebih-lebihkan, semua yang tampak

pada tokoh dilandasi oleh analisis objektif karena dimulai dari penciptaan masa lalu tokoh terlebih dahulu.

“Menurut seniman realisme, sesuatu harus dilihat atau dilukiskan menurut keadaan yang sesungguhnya. Dengan demikian mereka mengamati sesuatu dengan kaca mata objektif, tidak boleh dengan sengaja diindah-indahkan atau tidak boleh pula dibuat lebih buruk” (Anwar, 2005:89).

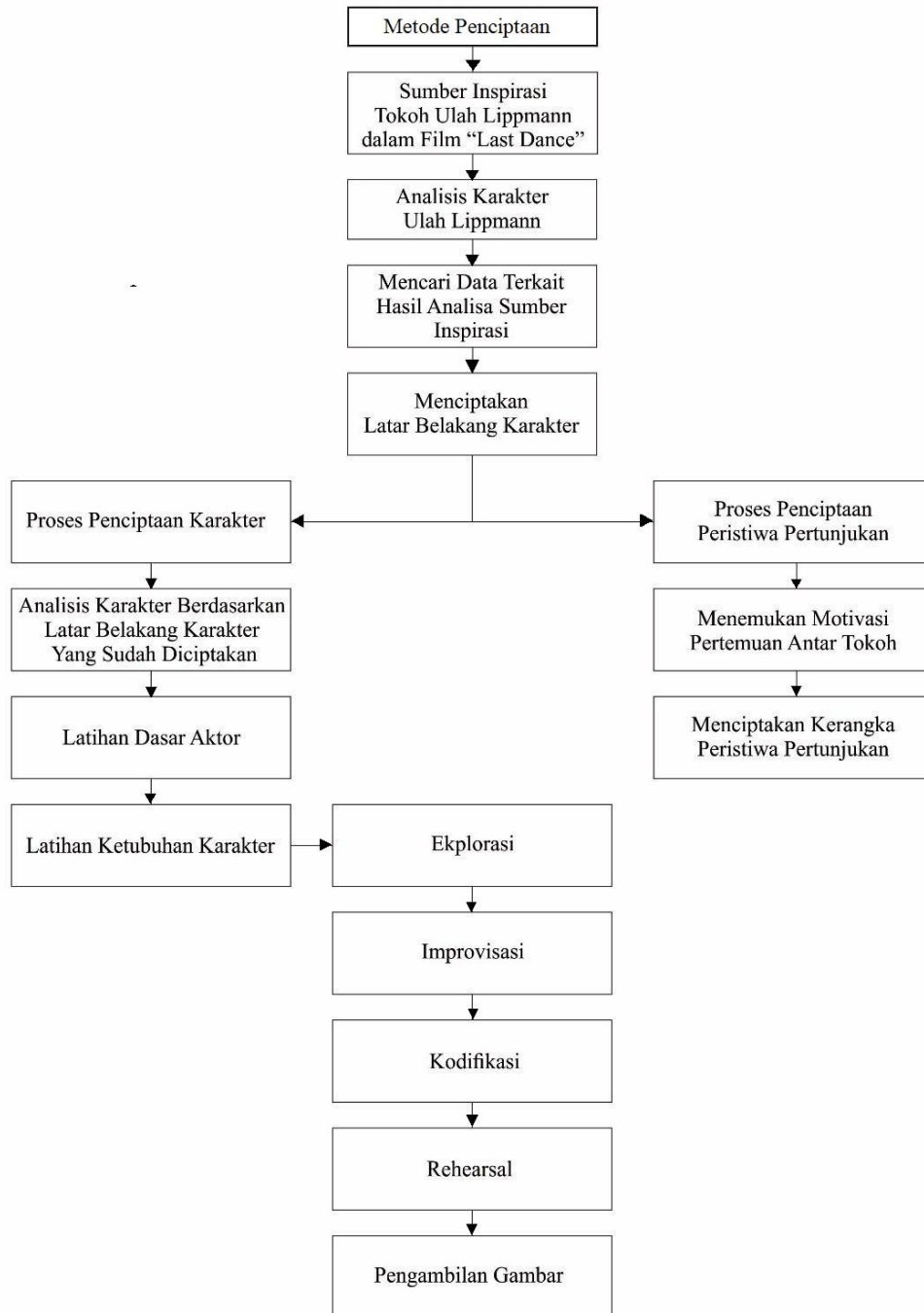
F. Metode Penciptaan

Pendekatan atau metode yang akan pemeran gunakan untuk mengimplementasikan tokoh *Euis* ialah metode *The system* yang dikemukakan oleh Stanislavski. Dalam rangkaian metode ini, salah satu yang dituliskan oleh Stanislavski adalah *Magic if*. *Magic if* merupakan sebuah metode untuk ‘menyentuh’ persoalan-persoalan tokoh sekaligus membangun kesejarahan tokoh secara imajiner setelah sebelumnya melewati latar aktual diluar kehidupan panggung - ke kehidupan lain yang diyakini menjadi referensi tokoh atau kehidupan yang dibayangkan sendiri- guna menghadirkan ‘kebenaran’ tokoh.

“Aku menyadari bahwa kreativitas mulai pada momen ketika *creative “if”* yang gaib itu muncul dalam jiwa (*soul*) dan imajinasi sang aktor. Kreativitas tidak mulai bila realitas sesungguhnya berasa, bila terdapat kebenaran sejati dengan seseorang yang tentu saja harus dipercayai. Pentas adalah kebenaran dimana aktor dengan jujur mempercayainya. Dan bahkan suatu kebohongan dengan jelas atau gamblang haruslah menjadi sesuatu yang benar pada teater jika hal itu akan menjadi seni.” (Stanislavski, 1924:202-203).

Selain itu, ada beberapa metode yang dapat membantu pemeran untuk memerankan tokoh *Euis* yang pemeran rangkai secara personal. Berikut beberapa metode yang akan ditempuh pemeran dalam praktek penciptaan tokoh *Euis*.

Bagan Metodologi Penciptaan



Gambar 1
Bagan Metodologi Penciptaan
Desain : Irna Nurjanah, 2020

1. Menganalisis Karakter yang Menjadi Sumber Inspirasi

Sebelum memasuki tahap *act* atau melakukan, pemeran menganalisis karakter yang menjadi sumber inspirasi terlebih dahulu. Proses analisis karakter ini akan dilakukan dengan pendekatan tiga dimensi tokoh yang antara lain mencakup:

a. Psikologis

Kondisi kejiwaan tokoh –dimulai dari- kesejarahannya, perkembangan hidupnya, hingga kondisi terakhir saat peristiwa naskah berlangsung. Analisis psikologi ini perlu dilakukan guna menghadirkan tokoh sebagai manusia utuh. Tidak hanya dalam peristiwa naskah tetapi juga peristiwa diluar naskah (sepanjang usia tokoh) yang diciptakan aktor berdasarkan hasil analisa, observasi dan imajinasi.

b. Sosiologis

Keadaan sosial tokoh yang berhubungan dengan ekonomi, sosial, budaya, hubungan antar tokoh/antar manusia dan hal-hal lain yang berkaitan dengan segala sesuatu membangun diri tokoh secara eksternal. Kondisi sosiologis merupakan salah satu aspek karakter yang perlu dibangun agar tokoh terlihat lebih hidup.

c. Fisiologis

Fisiologis merupakan kondisi fisik tokoh yang penampilannya akan berkaitan erat dengan hasil analisis psikologis dan sosiologis. Analisis fisiologis ini dilakukan agar seorang aktor mengetahui bahwa bentukan kondisi fisik tidak serta-merta hadir begitu saja, tetapi karena bentukan masa lalu.

Untuk memahami tiga cakupan tersebut, pemeran akan menempuh dengan cara membaca secara intensif naskah *Last Dance* sebagai sumber inspirasi, lalu menonton secara intensif film *Last Dance* kemudian mencari literasi yang bertautan dengan karakter tokoh tersebut.

2. Menciptakan Latar Belakang Karakter

Setelah menganalisa sumber inspirasi tokoh *Euis*, yakni karakter tokoh *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance*, pemeran kemudian melakukan penciptaan latar belakang tokoh *Euis*. Penciptaan latar belakang tokoh ini, bersumber dari literasi dan referensi dari berbagai fenomena yang terjadi di Indonesia, data-data tersebut pemeran ambil dari media mainstream yang memuat kasus-kasus intoleransi dan diskriminasi di Indonesia. Media-media tersebut ialah BBC dan beberapa dokumenter dan pengulas sejarah yang dapat dipercaya dan dimuat di internet. Sumber yang pemeran gunakan kemudian di kurasi agar yang dipilih bisa disusun dengan logis dan mendekati peristiwa dan karakter tokoh yang dijadikan inspirasi.

3. Training aktor

Setelah mengumpulkan fakta dan data yang berkaitan dengan karakter, dalam tahapan ini, pemeran mulai memasuki studio untuk melakukan serangkaian pelatihan dalam rangka menyiapkan karakter tokoh. Pelatihan ini meliputi pelatihan *software* dan *hardware*. Pelatihan *software* meliputi pengolahan intelegensi dan intuisi. Kemudian pelatihan *hardware* yang berhubungan dengan fisik. Pengolahan fisik ini, tidak hanya soal melatih stamina tetapi juga melatih bentuk tubuh, warna vokal, tempo berjalan dan hal-hal lain yang menggunakan

fisik sesuai dengan yang dibutuhkan untuk penampilan karakter. Dalam pelatihannya, pemeran akan membagi menjadi dua bagian, antara lain:

- a. Latihan dasar tubuh (aktor menyiapkan tubuhnya sebagai perangkat)
- b. membentuk tubuh karakter (aktor mengasah tubuhnya untuk dibentuk menjadi karakter)

4. Eksplorasi dan Imajinasi

Setelah proses penciptaan latar belakang karakter selesai, berbarengan dengan proses penciptaan karakter secara ketubuhan yang mekanis, pemeran juga melakukan proses eksplorasi. Proses eksplorasi ini dilakukan berlandaskan pada latar belakang karakter yang sudah selesai, proses ini menekankan pada imajinasi aktor dalam menciptakan kerangka peristiwa *Dongeng Pengantar Tidur*. Tahapan ini menuntut aktor untuk menjadikan hasil penciptaan latar belakang tokoh sebagai landasan dalam menciptakan peristiwa pertunjukan agar perkembangan kejiwaan tokoh dapat terlihat wajar, jujur dan tetap objektif.

5. Improvisasi

Menciptakan karakter sebelum peristiwa merupakan sebuah tantangan yang menarik bagi pemeran. Maka dari itu, dalam pelatihannya, setelah proses eksplorasi yang menghasilkan kerangka besar peristiwa selesai, pemeran akan masuk pada metode improvisasi untuk mencari kemungkinan-kemungkinan dialog dan laku akting yang tetap berlandaskan pada karakter. Proses improvisasi ini merupakan tahapan penting yang akan mengantarkan aktor pada kekayaan

permainan, kemungkinan penciptaan karakter dan mengembangkan kerangka peristiwa berdasarkan hasil eksplorasi sebelumnya.

6. Rehearsal

Rehersal merupakan ruang presentasi, artinya aktor berada dalam keadaan tubuh dan jiwa yang siap untuk mempresentasikan karakter dan peristiwa yang sudah dilatihkan sebelumnya. Proses rehearsal ini untuk melihat hasil elaborasi keseluruhan elemen dalam pertunjukan.

7. Pentas

Setelah menempuh rehearsal dalam waktu satu semester atau enam bulan, pemeran akan menghadirkan peran *Euis* secara utuh dalam pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* kepada penonton dalam bentuk video.

G. Sitematika Pemeranan

Kerangka laporan penulisan pada penciptaan tokoh *Euis* dalam naskah *Dongeng Pengantar Tidur* akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan membahas Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Masalah, Tujuan Penciptaan, Tinjauan Karya, Landasan Teori, Metodologi Penciptaan dan Sitematika Pemeranan.
2. BAB II Analisis Karakter berisikan langkah-langkah atau metode analisa karakter *Ulah Lippman* sebagai sumber inspirasi, proses penelitian berupa data dan analisa yang digunakan untuk membangun tokoh *Euis*
3. BAB III Proses penciptaan tokoh, membahas proses pelatihan dalam penciptaan karakter yang mencakup : *eksplorasi, improvisasi, training, rehearsal (blocking-runthrough) general rehearsal* dan pentas secara keseluruhan dengan

unsur pendukung yang lain seperti *setting, lighting, makeup. Costum*, musik ilustrasi dan tentu saja penonton.

4. BAB IV Simpulan dan saran, berisi : simpulan dan saran-saran. Simpulan akan mendeskripsikan hasil dari proses penciptaan pemeran berupa pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* secara rinci. Kemudian saran yang akan berupa rekomendasi yang ditujukan kepada pembaca berdasarkan hasil kerja penciptaan pemeran.

