

**MODEL PENCIPTAAN NASKAH DRAMA
MENGUNAKAN KONSEP PEMBELAJARAN
OUTCOME-BASED EDUCATION (OBE) PADA MATA
KULIAH DRAMATURGI DAN PENULISAN LAKON**

**LAPORAN
PENELITIAN TERAPAN**



Ketua :

Akhyar Makaf, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198805302015041002

NIDN : 0030058801

Anggota :

Isa Ansari, M.Hum.

NIP. 197508062008121001

NIDN : 0006087507

Mahasiswa :

Sisca Oktavia Susanti

NIM. 211241022

Arrauna Bening Aji Kus Indriani

NIM. 211241016

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

OKTOBER 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
ABSTRAK	4
 I. PENDAHULUAN	 5
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	8
D. Luaran Penelitian.....	10
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 11
A. <i>State of Art</i>	11
B. Studi Pendahuluan.....	12
C. <i>Road-map</i> Penelitian.....	15
 III. METODOLOGI PENELITIAN.....	 18
IV. PEMBAHASAN.....	28
.	
V. PENUTUP.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
 LAMPIRAN.....	 80

MODEL PENCIPTAAN NASKAH DRAMA MENGGUNAKAN KONSEP PEMBELAJARAN *OUTCOME-BASED EDUCATION* (OBE) PADA MATA KULIAH DRAMATURGI DAN PENULISAN LAKON

ABSTRAK

Penerapan kurikulum MBKM salah satunya adalah melalui pengembangan perkuliahan dengan konsep *Outcome-Based Education* (OBE). Konsep ini juga diterapkan dalam mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon yang menjadikan penciptaan naskah drama sebagai luaran perkuliahan dengan pendekatan *Project Base Learning*. Untuk membantu mahasiswa dan pengajar dalam melaksanakan perkuliahan ini, kami melakukan penelitian terapan guna membuat model penciptaan naskah drama yang dapat diterapkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran pada masing-masing mata kuliah. Dengan menggunakan hasil penelitian terdahulu dan pendekatan dramaturgi yang menggunakan realita masyarakat dan kekayaan folklor Nusantara, peneliti akan membuat kategorisasi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan model penulisan naskah drama yang dapat diaplikasikan dalam perkuliahan dengan mengacu pada kurikulum terbaru. Tujuannya adalah untuk menyediakan model penulisan dalam perkuliahan sehingga dapat tercipta naskah drama yang berkualitas dan perkuliahan yang terlaksana secara efektif, terukur, dan terencana, serta proses evaluasi yang berkelanjutan. Hasil penelitian ini memaparkan model penciptaan naskah drama beserta contoh hasilnya.

Kata-Kata Kunci : naskah drama, OBE, dramaturgi, penulisan lakon.

ABSTRACT

One of the applications of the MBKM curriculum is through the development of lectures with the Outcome-Based Education (OBE) concept. This concept is also applied in Dramaturgy and Playwriting courses which make the creation of drama scripts an output of lectures using the Project Base Learning approach. To assist students and instructors in carrying out this lecture, we conducted applied research to create a model for creating drama scripts that students could apply in the learning process for each course. By using the results of previous research and a dramaturgical approach that uses the reality of society and the wealth of Indonesian folklore, researchers will categorize Course Learning Outcomes (CPMK) and playwriting models that can be applied in lectures with reference to the latest curriculum. The aim is to provide a writing model in lectures so that quality drama scripts and lectures can be created in an effective, measurable and planned manner, as well as a continuous evaluation process. The results of this research describe a model for creating drama scripts along with examples of the results.

Keywords : drama script, OBE, dramaturgy, playwriting.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan yang cepat di dunia kerja sebagai akibat dari globalisasi dan revolusi di bidang teknologi informasi, dan sains, telah menuntut antisipasi dan evaluasi terhadap kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Evaluasi juga penting dilakukan sehingga dunia pendidikan tinggi tidak terpisah dan berjarak dengan dunia kerja yang riil yang ada di masyarakat (Handayani, 2015). Hal ini direspons dengan diberlakukannya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang merupakan basis kurikulum Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Pendidikan Tinggi (Kemdikbudristek) yang didesain sebagai dukungan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, 2020). Standar yang akan dicapai pada basis MBKM diantaranya adalah kompetensi lulusan, standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan pembelajaran. Dalam belajar mengajar ada interaksi atau pelajaran yang diajarkan oleh guru yang mengajar dengan merangsang, membimbing siswa dan mengarahkan siswa mempelajari bahan pelajaran sesuai dengan tujuan (Tarigan, 2018).

Pengembangan konsep MBKM yang terintegrasi dengan era industry 4.0 adalah pengembangan perkuliahan dengan konsep *Outcome-Based Education* (OBE). Salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media bantu bagi pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik (Batubara & Firduansyah, 2020). Capaian OBE dapat dilihat dari capaian *outcome based curriculum* (OBC) yaitu penyusunan kurikulum program studi dengan kajian *body of knowledge* yakni melalui pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), bahan ajar, dan instrument penilaian perkuliahan. Penerapan OBC adalah langkah awal pembentukan perkuliahan yang perancangannya selama satu semester. Capaian lanjutan adalah *outcome based learning and teaching* (OBLT) yang diterapkan dengan perkuliahan secara langsung yang meliputi penerapan metode belajar dan

teknik untuk mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Terakhir capaian yang harus dikembangkan adalah *outcome based assessment and evaluation* (OBAE) adalah rangkaian penilaian secara keseluruhan terhadap perkuliahan (Kemenristekdikti, 2018).

OBE mengintegrasikan sejumlah proses antara lain desain kurikulum, asesmen dan metode belajar mengajar yang memberi tumpuan kepada apa yang mahasiswa bisa lakukan. OBE menekankan agar Capaian Pembelajaran (CP) dapat dipenuhi dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai keadaan sosial, ekonomi dan budaya akademik. Kemampuan mahasiswa dan CP diakomodasi OBE melalui beberapa langkah strategis dan kelengkapan akademik antara lain: tugas kuliah, tugas akhir, presentasi, tes dan portfolio mahasiswa (Wahyudi dan Wibowo, 2018).

Naskah drama sebagai sebuah karya seni yang menjadi salah satu sumber dalam penciptaan karya teater. Naskah drama yang merupakan salah satu bentuk kreasi cerita, menjadi roh utama karya drama karena menghadirkan konflik, penggambaran perjuangan manusia, dan proses siklus kehidupan yang terjadi di seluruh dunia. Berbagai fenomena yang pernah diketahui, dialami, dan mampu diimajinasikan manusia menjadi inspirasi kreator ketika membuat sebuah naskah drama. Begitupun dalam proses pembuatannya. Seluruh cara dan teknik yang memungkinkan akan dilakukan kreatornya demi terciptanya sebuah naskah yang berkualitas. Selain mengetahui proses pembuatannya melalui sebuah penelitian proses kreatif yang mendalam, hal penting lainnya adalah menemukan pola dan metode penciptaan naskah drama yang dapat dijadikan model penciptaan berkelanjutan dan akademis sehingga dapat dipraktekkan secara luas.

Menyusun naskah drama adalah bentuk kegiatan menulis kreatif guna mencipta tulisan yang menarik karena idenya yang unik dan inovatif. Dalam menulis kreatif dibutuhkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga apa yang ditulis mempunyai arti yang jelas dan kesan tersendiri bagi pembaca (Zulaeha, 128:2008).ⁱ Menulis merupakan proses kreatif yang banyak melibatkan cara berpikir divergen (menyebar) daripada konvergen (memusat). seseorang dapat dikatakan kreatif jika ia memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan atau sesuatu yang bersifat dan mengandung daya cipta. Kreativitas adalah cara mengapresiasi diri kita terhadap suatu masalah dengan menggunakan berbagai cara yang datang secara spontanitas yang merupakan hasil dari pemikiran kita. Kreativitas bisa disalurkan

dengan berbagai cara, antara lain dengan membuat karya-karya yang mengandung nilai-nilai estetika atau keindahan. Kreativitas bisa muncul karena adanya dorongan di dalam diri kita untuk berkarya dan lahir dalam pikiran seseorang yang sudah mapan dan matang.

Proses dalam menulis melibatkan tahap pra-penulisan, penulisan, penyuntingan, perbaikan, dan penyempurnaan. Dengan menguasai tahapan-tahapan tersebut, keterampilan berkomunikasi secara tidak langsung dalam bentuk tulisan akan meningkat, dan tujuan dari menulis akan mudah tersampaikan pada pembaca. Seperti yang diungkapkan oleh Dalman (2014: 3), bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Rosidi (2009:2) menambahkan bahwa menulis kreatif merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, seperti pada cerpen, puisi, novel, dan lain-lain.

Menurut Kurniawan (2014: 31) menulis kreatif dalam disiplin ilmu termasuk dalam penulisan sastra karena ciri utamanya pada imajinasi yang digunakan untuk mengolah pengalaman sehingga menghasilkan keindahan. Selanjutnya Yunus (2015: 9) mendefinisikan menulis kreatif sebagai proses menulis yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik. Artinya, menulis kreatif menekankan pada proses aktif seseorang untuk menuangkan ide dan gagasan melalui cara yang tidak biasa sehingga mampu menghasilkan karya cipta yang berbeda, yang tidak hanya baik, tetapi juga menarik. Senada dengan pendapat Yunus, Zulaeha (2016: 10) mengungkapkan bahwa menulis kreatif adalah menuangkan ide atau gagasan dalam tulisan yang menarik karena idenya yang unik dan inovatif. Dalam menulis kreatif dibutuhkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga apa yang ditulis mempunyai arti yang jelas dan memberikan kesan tersendiri bagi pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis cerita merupakan suatu keterampilan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yang di dalamnya terdapat suatu proses kreatif dalam menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam

bentuk cerita yang baik dan menarik kepada pembaca untuk ikut merasa, melihat, dan menikmati objek yang dilukiskan penulis.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana menemukan model yang tepat dalam penyusunan naskah drama yang menjadi luaran perkuliahan mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon, sesuai dengan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE), sehingga dapat diterapkan secara efektif, terukur, dan terencana dalam bentuk *Project Base Learning* dalam kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Oleh sebab itu penelitian ini dapat dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penyusunan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) ?
2. Bagaimana tahapan proses penyusunan naskah drama dalam perkuliahan berdasarkan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) ?
3. Bagaimana model yang dapat digunakan secara aplikatif bagi mahasiswa untuk mencipta naskah drama menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) dalam perkuliahan Dramaturgi dan Penulisan Lakon ?

C. Tujuan Penelitian Terapan

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun model yang tepat dalam penciptaan naskah drama yang menjadi luaran perkuliahan mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon, sesuai dengan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE) yang dapat diterapkan secara efektif, terukur, dan terencana. Pola-pola yang ditemukan dapat dirumuskan menjadi model proses penulisan naskah drama yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam membuat cerita berdasarkan CPL masing-masing mata kuliah. Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengkategorisasi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Dramaturgi dan Penulisan Lakon sesuai dengan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE).

2. Mengklasifikasi CPMK yang tersusun, dan merumuskan pola-pola yang terbentuk dalam proses kreatif penulisan naskah drama.
3. Menganalisis pola-pola yang terbentuk, untuk merumuskan model penciptaan naskah drama yang dapat diaplikasikan oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis :

1. Model yang dapat digunakan mahasiswa dan pengajar dalam mencipta naskah drama dalam perkuliahan Dramaturgi dan Penulisan Lakon.
2. Bahan ajar dan media ajar pembelajaran di mata kuliah Penulisan Lakon, Folklore dan Penceritaan, Dramaturgi, Teater Terapan, Drama Radio, dan lain-lain yang peneliti ampu.
3. Tersedianya model penulisan naskah drama menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) dalam perkuliahan Dramaturgi dan Penulisan Lakon.
4. Dapat melengkapi teori dan metode penciptaan naskah drama yang telah dirumuskan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.
5. Dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam menerapkan model penulisan naskah drama menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) dalam kegiatan akademik.
6. Dapat menjelaskan bentuk penerapan model menulis naskah drama menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) dalam perkuliahan.

Manfaat Praktis :

1. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman berdasarkan kajian teoretis dalam proses mencipta naskah drama. Hal ini juga bermanfaat bagi peneliti dalam menunjang materi perkuliahan yang diampu, khususnya mata kuliah yang menjadikan cerita sebagai objek utamanya, seperti Penulisan Lakon, Penulisan Skenario, Folklore dan Penceritaan, Dramaturgi, Teater Terapan, dan Drama Radio.

2. Bagi pendidik, dapat memperoleh bekal pengetahuan dalam mendesain model menulis naskah drama dalam perkuliahan dengan menggunakan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE).
3. Bagi mahasiswa, tersedianya model penciptaan naskah drama dengan menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) sesuai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dalam proses pembelajaran dengan luaran naskah drama.

E. Target & Rencana Inovasi

Target utama penelitian ini adalah membuat model model penciptaan naskah drama dengan menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) sesuai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dalam bentuk naskah realis ataupun surrealis. Kegiatan menciptakan naskah drama secara kreatif sudah sering dilakukan oleh mahasiswa. Akan tetapi, mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon sebagai mata kuliah yang menjadikan naskah drama sebagai luaran akhir perkuliahan perlu memiliki model penulisan naskah yang sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menyusun CPMK yang sesuai konsep *Outcome-Based Education* (OBE), sekaligus menyusun model penciptaan naskah drama yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

F. Luaran Penelitian

1. Naskah publikasi ilmiah pada Jurnal Panggung (Sinta 2) yang ditargetkan terbit di tahun 2024.
2. Model & *prototype* naskah drama hasil penerapan metode (2023).
3. HKI untuk model dan *prototype* naskah drama (2023).
4. Model Pembelajaran / Media Ajar mata kuliah Penulisan Lakon (2023)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. State of Art

Keterampilan menulis yang baik dapat menyebarluaskan pemikiran, pandangan, pendapat, gagasan, dan perasaan seseorang tentang berbagai hal secara produktif, menarik, dan mudah dipahami. Akan tetapi, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang cukup sulit dikuasai karena menulis adalah proses kognitif yang rumit. Menulis juga merupakan keterampilan untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain dalam bentuk tulisan. Naning Pranoto (2015:9) berpendapat bahwa tulisan kreatif diibaratkan seperti sebuah pohon yang memiliki banyak cabang, sehingga menulis kreatif merupakan tulisan yang tidak biasa. Tulisan kreatif menimbulkan daya imajinasi, inspirasi, dan daya kritis pembacanya. Imajinasi yang mampu mengusik, membuai, merangsang, melambungkan, menerbangkan, serta menghanyutkan, bahkan bisa jadi mengaduk-aduk perasaan. Inilah perbedaan terpenting antara tulisan biasa dengan tulisan kreatif. Pada pembahasan sebelumnya telah disebutkan bahwa *creative writing* (menulis kreatif) diibaratkan sebuah pohon yang terdapat banyak cabang dari *creative writing fiction* (tulisan kreatif fiksi), yaitu : novel, novela (novel pendek), cerpen (cerita pendek), cerpan (cerita panjang), cermin (cerita mini), naskah drama (panggung), naskah drama (radio), naskah/ lakon drama tradisional (kethoprak, lenong, ludruk, wayang orang, dan sebagainya), puisi, epik/epos, dongeng, skenario film dan sinetron, lirik lagu, cerita fantasi, teks iklan, dan lain-lain.

Menurut William Miller seperti yang dikutip Jakob Sumarjo (dalam Didik Komaidi, 2016:5) proses kreatif seorang penulis mengalami beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu tahap persiapan. Dalam tahap ini penulis telah menyadari apa yang ingin dia tulis atau munculnya sebuah gagasan, isi tulisan. Tahap yang kedua yaitu tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpan dan dipikirkan matang-matang kemudian menunggu aktu yang tepat untuk menuangkan di dalam sebuah tulisan. Tahap ketiga yaitu saat inspirasi. Tahap ini adalah saat-saat dimana muncul sebuah ide-ide atau gagasan yang telah disimpan dan telah dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu tahap penulisan. Pada tahap ini saat inspirasi telah muncul maka harus segera menuangkan apa yang telah disimpan dan dikembangkan. Tahap yang terakhir yaitu revisi. Pada tahap ini hasil tulisan yang

telah jadi kemudian dibaca lagi dan dikoreksi., untuk memastikan bahwa tulisan tersebut benar-benar baik untuk dibaca.

Kegiatan menulis adalah salah satu media berkomunikasi yang unik, karena secara tidak langsung kreatornya menyampaikan pesan menggunakan perantara media. Abidin (2014:185) berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan menjalin komunikasi tidak langsung dengan pembaca melalui media tulisan yang dihasilkan sendiri. Menulis sebagai suatu kegiatan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif merupakan kemampuan yang menuntut adanya kegiatan *encoding*, yaitu kegiatan untuk menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain melalui tulisan. Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan oleh pihak penutur dalam hal ini penulis. Menulis termasuk sebuah potensi yang untuk menghasilkan tulisan yang baik perlu dilakukan latihan secara berkala atau bertahap dan terus menerus. Selain itu, juga dibutuhkan kesungguhan si penulis dalam melakukannya agar dapat tercipta sebuah tulisan yang dapat dinikmati serta dipahami oleh pembaca. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sebuah kegiatan untuk menuangkan pikiran, gagasan, atau ide seorang penulis sesuai dengan prasaannya dan dapat menjadi sebuah alat komunikasi secara tulisan dan untuk mendapatkan sebuah tulisan yang baik perlu melalui proses secara bertahap atau berkala dan terus menerus.

B. Studi Pendahuluan

Artikel yang ditulis oleh Zipes (2008) berjudul “*Why Fantasy Matters Too Much*” yang dalam jurnal *Comparative Literature and Culture* cukup relevan dengan penelitian terapan yang akan kami lakukan. Artikel ini menjelaskan tentang pentingnya cerita fantasi dalam budaya yang semakin modern. Fantasi dapat menghasilkan kekuatan sekaligus menjadi kritik sosial. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa cerita bukan hanya proyeksi fantasi / imajinasi tetapi juga kesadaran kritis rasional. Zipes (2008) menyatakan bahwa ‘*Fantasy matters because it can enable us to resist such criminality, and it can do so with irony, joy, sophistication, seriousness, and cunning. Whether the fantastic works that we conceive and realize become works of art will depend obviously on our talent but also on our refusal to become complicit in criminal operations of the culture industry.*’ Dalam pernyataan tersebut, dijelaskan fantasi penting karena dapat memungkinkan manusia untuk melawan kriminalitas, dan hal itu dapat dilakukan dengan sindiran (ironi), keceriaan, kecanggihan, keseriusan, dan kelicikan. Karya-karya fantastis yang dibayangkan dan disadari menjadi karya seni tidak hanya bergantung pada bakat tetapi juga dari niat menolak terlibat dalam kriminal dari sebuah budaya.

Menulis kreatif merupakan bagian dari hasil atau produk kreativitas yang dalam prosesnya melibatkan unsur keterampilan. Dalam pelaksanaannya, menulis kreatif membutuhkan bimbingan dan prosesnya yang berkesinambungan. Penulisan kreatif dapat meningkatkan daya kreasi dan membantu mengembangkan daya imajinasi, meluaskan fantasi, dan memperkaya memori. Sasaran utamanya bukan hanya pada logika tapi rasa senang terhadap estetika (keindahan). Pranoto (2012) menjelaskan bahwa dalam mengapresiasi tulisan kreatif, pembaca terkagum bukan karena kebenaran logika dan fakta melainkan pada kebenaran artistik yang ukurannya pada kepekaan intuitif. Manfaat mengembangkan keterampilan menulis kreatif salah satunya untuk keseimbangan kerja antara otak kanan dan otak kiri. Hal ini selaras dengan pendapat Olivia (2013) bahwa untuk merangsang kreativitas menulis, sistem pembelajaran alamiah otak sangat efektif bahkan hampir seluruh potensi dimiliki oleh seorang kreator akan tergarap dan terbangkitkan. Pengalaman yang diterima dan disimpan di otak belakang dapat diungkapkan dengan kata-kata sendiri dan hal ini pun akan berperan dalam pengembangan kreativitas untuk mengolah kata. Selain itu, Olivia (2013) juga menjelaskan bahwa kegiatan menulis kreatif memungkinkan sistem pembelajaran alamiah otak dapat terjadi. Terlebih kemampuan membaca dan menulis berkembang bersama dan saling memengaruhi. Menulis membantu mengembangkan kemampuan memperhatikan (konsentrasi), memahami (arti), dan membedakan (menghubungkan sandi dengan asosiasi dan perasaan). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang menulis, maka ketika itu pula seseorang melakukan aktivitas membaca karena keduanya berkembang secara bersamaan dan terintegrasi sehingga dapat saling memberi pengaruh. Maka dari itu, kemampuan menulis harus sejalan dengan kemampuan membaca dan dalam menulis kreatif hal ini menjadi bagian penting yang diperhatikan dalam pembelajaran menulis kreatif.

Kurniawan (2009) menjelaskan pendapatnya bahwa menulis kreatif bagi kreator adalah menulis dalam konteks bermain. Dengan menulis, ia mendapat hiburan. Oleh karena itu, menulis adalah mengungkapkan pengalaman-pengalaman menyenangkan yang pernah dialami melalui cerita, puisi, dan novel. Hasil menulis kreatif adalah hasil karya yang berupa tulisan berisi pengalaman-pengalaman yang berkesan dan menarik yang dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi. Berdasarkan pendapat tersebut, pengalaman-pengalaman yang berkesan akan menjadi bahan dalam menulis kreatif sehingga dalam prosesnya mengeksplorasi pengalaman-pengalaman menjadi kunci utama dalam pembelajaran menulis kreatif. Menulis kreatif bagi adalah menulis pengalaman yang dialami dan telah dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi. Kreativitas melalui fantasi dan imajinasi menjadikan karya kreatif

mereka menjadi tulisan yang indah. Di sisi lain, manfaat aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu (Iskandar dan Sunendar, 2009:248). Seperti halnya kemampuan berbicara, kemampuan menulis mengandalkan kemampuan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Kedua kemampuan berbahasa ini merupakan usaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ada pada diri seorang pemakai bahasa melalui bahasa. Perbedaannya terletak pada cara yang digunakan untuk mengungkapkannya. Pikiran dan perasaan dalam berbicara diungkapkan secara lisan, sedangkan penyampaian pesan dalam menulis dilakukan secara tertulis. Perbedaan cara menyampaikan pesan ini ditandai dengan ciri-ciri yang berbeda dan tuntutan yang berbeda pula dalam penggunaannya.

Menulis merupakan proses berpikir. Oleh karena itu, ada anggapan bahwa kegiatan menulis mencerminkan pola pikir seseorang. Menulis teratur mencerminkan pola pikir teratur dan pola pikir yang teratur akan menghasilkan tulisan yang teratur pula. Menulis juga merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, seorang penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Hastuti (1996) menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berpikir dan kemampuan mengungkapkan dalam bentuk bahasa tulis dengan memperhatikan beberapa ketentuan, yaitu. a) keteraturan gagasan b) menyusun kalimat dengan jelas dan efektif c) keterampilan menulis paragraf d) menguasai teknik penulisan, dan e) memilih sejumlah kata.

Salah satu fungsi dari cerita adalah untuk menyalurkan fantasi dari penulisnya. Fantasi dapat menjadi aksi dalam bentuk lisan daripada kegiatan fisik. Jika seorang penulis untuk sebuah alasan tidak dapat berimajinasi tentang masa depan mereka, hal ini dapat menahan perkembangannya. Singer dan Jerome (2001) berpendapat bahwa fantasi sederhana akan menampilkan banyak aksi dan pemikiran sederhana; fantasi tinggi penulis lebih berimajinasi tinggi dan kreatif dan cenderung secara lisan, daripada secara fisik, agresif. Merangsang pikiran melalui fantasi dapat membantu mereka menghadapi persoalan yang dihadapi ke dalam imajinasi, bukan secara fisik. Fantasi dapat membantu penulis untuk mengisi harapannya. Imajinasi dapat membantu seseorang untuk berharap, untuk memimpikan sesuatu yang mereka inginkan. Jika seseorang dapat melihat siapa dirinya sekarang dan

bagaimana dirinya hidup sekarang, tanpa berimajinasi bagaimana suatu hal dapat berbeda, apa yang dirinya inginkan tentu tanpa sebuah harapan. Jika yang seseorang melihat hanya masa suram dan putus asa, bagaimana dirinya tahu disana ada kehidupan dengan bentuk lain jika imajinasi dirinya tidak membiarkannya merasa terbang di atas kenyataan dan melihat kemungkinan.

Diana Wynne Jones dalam buku seperti *Howl's Moving Castle* menjelaskan bahwa seseorang dapat melihat perjalanan pahlawan, ujian bertahan hidupnya, dan kembalinya pahlawan tersebut. Melihat diri sendiri sebagai seorang pahlawan akan memberi harapan untuk menyelesaikan dengan perbuatan yang benar Fantasi dapat membuat perbedaan dalam cara seseorang melihat sesuatu. Berpikir tentang bagaimana perbedaan pandangan anak muda dan orang dewasa. Orang dewasa terus berjalan, sementara anak muda meninggalkan sesuatu yang belum diselidiki. Mereka melihat dan bertanya. Mereka tahu bahwa dunia berisi dengan hal-hal yang mengagumkan, dan rasa ingin tahu mereka menggerakkan mereka. Mereka percaya bahwa banyak hal yang mungkin. Dengan menyediakan literatur yang menjabarkan imajinasi, seseorang mungkin dapat membantu anak menguasai rasa ingin tahu mereka, menjaga pikiran mereka dengan fleksibel sehingga mereka dapat merentangkan dan mengonsep yang nampaknya jauh dari akal sehat. Fantasi dapat membantu bergulat dengan pertanyaan yang esensial mengenai alam semesta, dimana tidak ada pertanyaan yang dapat diamati.

C. Road-map Penelitian

Penelitian Terdahulu & Road-map

No.	Penelitian Sebelumnya (Dilaksanakan oleh Ketua Peneliti & Anggota)	Tahun	Kaitannya dengan Penelitian Terapan tahun 2023
1	Penciptaan Naskah Drama Transformasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” (<i>Penelitian Mandiri</i>).	2010	Penelitian sebagai contoh proses transformasi cerita rakyat menjadi naskah drama.
2	Eksplorasi Pengalaman Traumatik dalam Penciptaan Drama “Pertja”, karya Benny Yohanes (<i>Penelitian Mandiri</i>).	2013	Penelitian untuk mengungkap proses penciptaan naskah berdasarkan pengalaman kreator (fenomena psikologis).
3	Ekspresi Estetis Masyarakat Tutup Ngisor (<i>Penelitian Pemula</i>).	2015	Penelitian untuk melihat hubungan antara kondisi sosiologis dan antropologis dengan ekspresi estetis.
4	Peta Teoritik Dramaturgi Seni Pertunjukan (<i>Penelitian Pustaka</i>).	2016	Penelitian untuk mengumpulkan referensi dan teori tentang Dramaturgi Seni Pertunjukan.

5	Psikologi Teater, Tinjauan Teori Psikoanalisis Dalam Analisis Penokohan dan Proses Penciptaan Teater (<i>Penelitian Pustaka</i>).	2016	Penelitian untuk mengumpulkan referensi dan teori tentang hubungan antara teater dan ilmu psikologi, dan proses penciptaan teater dengan pendekatan psikologis (Psikologi Teater).
6	Paradigma Konflik Dalam Drama, Analisis Unsur Intrinsik, Rekayasa Dramatik, dan Resolusi Konflik (<i>Penelitian Pemula</i>).	2017	Penelitian untuk mengungkap hubungan ilmu Dramaturgi, konflik, dan realita masyarakat.
7	Dramaturgi dan Transformasi Realita dalam Naskah Drama : Analisis Unsur Dramatik Perspektif Sosiologi dan Psikologi (<i>Penelitian Pemula</i>).	2020	Penelitian untuk mencari hubungan ilmu Dramaturgi, naskah drama, dan hubungannya dengan realita sosial dan realitas psikologis masyarakat.
8	Model Penciptaan Tokoh dan Konflik dalam Cerita Menggunakan Metode Eksplorasi Unsur Dramaturgi dan Transformasi Folklor (<i>Penelitian Terapan</i>).	2021	Penelitian untuk membuat model penciptaan tokoh dan konflik dalam cerita secara umum berdasarkan folklor.
9	Adaptasi Folklor Dalam Naskah Drama : Analisis Naskah “Malin Kundang” Karya Wisran Hadi Dan “Alam Takambang Jadi Batu” Karya Mahatma Muhammad (<i>Penelitian Pemula</i>).	2022	Penelitian untuk membandingkan proses adaptasi folklor ke dalam dua naskah drama yang berbeda.
Usulan : Penelitian Terapan di tahun 2023			
	Model Penciptaan Naskah Drama Menggunakan Konsep Pembelajaran <i>Outcome-Based Education</i> (OBE) pada Mata Kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon	2023	Membuat model penciptaan naskah drama dalam perkuliahan Dramaturgi dan Penulisan Lakon berdasarkan konsep pembelajaran <i>Outcome-Based Education</i> (OBE).
Rencana : Penelitian Artistik di tahun 2024			
		2024	Mementaskan naskah drama hasil penerapan model penciptaan cerita dari folklor dan realita masyarakat, sesuai luaran perkuliahan dengan konsep pembelajaran OBE.

Tabel 1. Penelitian terdahulu ketua peneliti dan anggota peneliti, beserta rencana penelitian di tahun selanjutnya (2024).

TKT	Tahun 2023 (Penelitian Terapan)	Tahun 2024 (Penelitian Artistik)
Level 4	Inventarisasi dan kategorisasi cerita (karya-karya unggulan) yang menjadi contoh proses transformasi realita dan folklor.	Inventarisasi naskah-naskah hasil penerapan model.
Level 5	Menyusun ulang CPMK dan penyesuaian dengan konsep <i>Project Base Learning</i> dan proses pembelajaran <i>Outcome-Based Education</i> (OBE).	Membuat pementasan dari naskah-naskah hasil perkuliahan menggunakan model penulisan naskah hasil penelitian.
Level 6	Membuat model penulisan naskah drama berdasarkan pola-pola transformasi realita dan folklor dengan konsep <i>Project Base Learning</i> dan proses pembelajaran <i>Outcome-Based Education</i> (OBE) dalam kurikulum MBKM.	Membuat karya pertunjukan dari naskah hasil penelitian.
Luaran Akhir	Publikasi Artikel Jurnal terindeks Sinta 2 (Jurnal Panggung).	Publikasi Artikel Jurnal terindeks Sinta 2 (Jurnal Mudra).

Tabel 2. Rencana *road-map* penelitian dalam dua tahun.

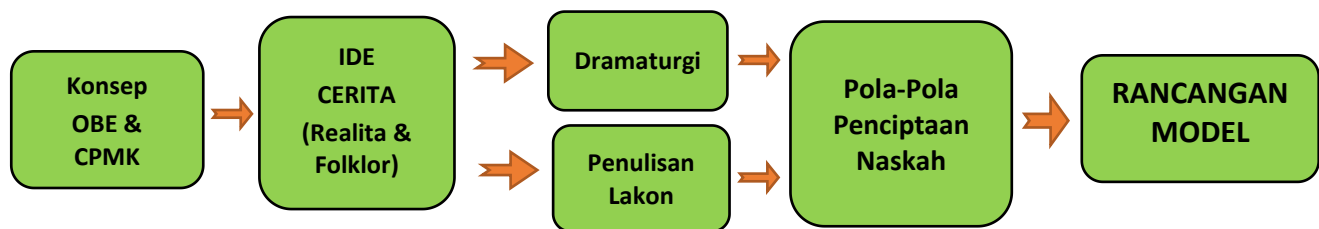
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian terapan ini adalah metodologi penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Endraswara, 2006:85) menyatakan bahwa kajian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang diarahkan secara holistik sebagai bagian dari suatu keutuhan. Penelitian kualitatif lebih menekankan aspek kualitas fenomena dan menafsirkannya dengan memanfaatkan berbagai metode yang ada (Denzin & Lincoln dalam Moleong, 2004:5). Selajutnya Moleong (2004:6) menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, yaitu metode memahami objek dengan menguraikan, mengklasifikasikan, memisah-misahkan, lalu dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan simpulan. Kesimpulan yang didapatkan kemudian akan digunakan untuk membuat pola transformasi dan model penulisan cerita. Hasil analisis, pola transformasi, dan model penulisan cerita akan disajikan dalam bentuk bagan alir, tabel, gambar, yang juga dijelaskan secara naratif. Data primer berupa karya dan dokumen, hasil wawancara dengan penulis cerita, hasil wawancara mahasiswa, catatan data lapangan, dan kemudian dideskripsikan ke dalam kata-kata dan kalimat. Menurut Miles dan Huberman (dalam Ratna, 2010:337) deskripsi memiliki posisi yang menentukan karena yang dianalisis adalah kata-kata dan kesan yang mendalam. Adapun proses analisis data yang akan dilakukan dijelaskan dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan penyusunan konsep penelitian dan teknis analisis data.

B. Sumber Data

Data penelitian ini diperoleh dengan melakukan telaah mendalam terhadap Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Dramaturgi dan Penulisan Lakon yang telah disusun ulang dalam proses rekonstruksi kurikulum tahun 2023 menggunakan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE). Selanjutnya, peneliti akan menyusun ulang Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dengan menerapkan konsep *Project Base Learning* yang sudah disusun sebelumnya, akan dievaluasi sesuai dengan hasil pembelajaran sebelumnya. Hasil kategorisasi CPMK Dramaturgi dan Penulisan Lakon sesuai dengan konsep pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE) akan disesuaikan dengan pola-pola proses kreatif penulisan naskah drama yang sudah pernah diterapkan sebelumnya untuk merumuskan model penciptaan naskah drama yang dapat diaplikasikan oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan. Wahyudi dan Wibowo (2018) menjelaskan bahwa OBE mengintegrasikan sejumlah proses antara lain desain kurikulum, asesmen dan metode belajar mengajar yang memberi tumpuan kepada apa yang mahasiswa bisa lakukan. OBE menekankan agar Capaian Pembelajaran (CP) dapat dipenuhi dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai keadaan sosial, ekonomi dan budaya akademik. Kemampuan mahasiswa dan CP diakomodasi OBE melalui beberapa langkah strategis dan kelengkapan akademik antara lain: tugas kuliah, tugas akhir, presentasi, tes dan portfolio mahasiswa.

Hasil penelitian yang telah kami lakukan sebelumnya akan menjadi rujukan utama dalam proses penyusunan model penulisan naskah drama. Hal ini merupakan kelanjutan proses penelitian yang pernah dilakukan dalam menyusun model pembelajaran penulisan naskah yang dapat diterapkan kepada mahasiswa secara terencana, terukur, dan dapat dievaluasi. Hasil penerapan model ini dalam proses pembelajaran dan penulisan naskah drama yang dilakukan mahasiswa, menjadi data pendukung sebagai contoh dan luaran tahap awal dari uji coba pembuatan model penulisan naskah drama.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, yaitu metode memahami objek dengan menguraikan, mengklasifikasikan, memisahkan, lalu menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan simpulan

(Ratna, 2010: 336). Data awal diperoleh dengan melakukan analisis unsur-unsur dramaturgi yang ada di dalam masing-masing karya. Unsur-unsur yang akan dianalisis adalah unsur alur, penokohan, latar cerita, dan tematiknya. Data yang diperoleh dari hasil telaah unsur-unsur struktur naskah akan dikorelasikan dengan metode penulisan yang diterapkan dalam setiap karya.

Peneliti juga akan mengurai unsur-unsur dramatik dari cerita yang dihadirkan, menjelaskannya secara detail, lalu menganalisis fenomena-fenomena sosialnya dengan pendekatan sosiologis, menggunakan teori sosiologi sastra. Selain itu, peneliti juga akan menguraikan analisis penokohan dari semua naskah menggunakan pendekatan psikologi sastra. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana proses transformasi realita sosial dan psikologis di keseharian menjadi realita dramatik yang merupakan hasil rekayasan penulisnya. Hasil analisis ini disajikan secara naratif untuk membaca pola-pola penulisan naskah tersebut. Setiap pola akan dihubungkan dengan pola lainnya, sehingga dapat ditemukan model penciptaan naskah drama yang dapat digunakan dalam proses penciptaan karya cerita. Adapun teknik dalam menganalisis data dalam penelitian ini, dijelaskan dalam uraian berikut.

1. Analisis Struktur Dramatik

Analisis terhadap struktur drama dilakukan dengan membahas mengenai plot, penokohan dan tema yang terbaca dari dialog, motivasi, karakter tokoh-tokoh dan jalinan peristiwa yang dihadirkan pengarang dalam teks tertulis. Kernodle & Kernodle (1978: 265) menjelaskan bahwa yang menjadi struktur dari unsur teater terdiri dari plot, tokoh dan tema dalam drama ketika masih berupa naskah yang belum dipentaskan. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa konstruksi cerita drama terdiri dari tiga bahan pokok yaitu premis (tema), tokoh dan plot (Harymawan, 1988: 24). Dalam sebuah karya drama, keseluruhan unsur ini harus dianalisis secara menyeluruh, karena seluruh unsurlah yang membuat jalinan kompleks ini menjadi sebuah kesatuan yang dapat diapresiasi. Seperti pendapat Gie (2004: 76-77) yang menjelaskan bahwa nilai suatu karya secara keseluruhan tergantung pada hubungan timbal-balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur lainnya bersama-sama menciptakan keutuhan untuk menciptakan keseimbangan secara estetis. Penjelasan tersebut tampak dalam bagan unsur-unsur dramaturgi di bawah ini.

a) Analisis Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lainnya dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Peristiwa demi peristiwa saling mengikat, sehingga membangun kausalitas yang tidak dapat dipisahkan. Plot juga memiliki fungsi untuk menangkap, membimbing, mengarahkan perhatian pembaca atau penonton, serta mengungkapkan dan mengembangkan watak tokoh-tokoh cerita. Aristoteles juga menjelaskan bahwa plot adalah roh drama. Dengan menghadirkan unsur-unsur plot seperti “ketegangan” (*suspence*), yaitu kemampuan untuk menumbuhkan keingintahuan dan kepenasaran penonton, “kejutan” (*surprise*) yaitu peristiwa mengejutkan yang berada di luar dugaan penonton, tetapi tetap memperhatikan hukum sebab-akibat yang logis, “ironi dramatik” (*dramatic irony*) yaitu peristiwa yang terjadi berlawanan dengan apa yang diharapkan tokoh sehingga menimbulkan hal yang ironis, sebuah karya sastra drama dapat menarik dan memelihara perhatian pembaca atau penonton (Saini & Sumarjo, 1991: 139-144). Sayuti (2000: 47,53) menambahkan “kemasukakalan” (*plausibility*) yaitu kelogisan sebab-akibat dalam penyusunan cerita yang mengandung kebenaran umum, dan “keutuhan” (*unity*) sebagai unsur plot.

Abrams & Harpharm (2009: 265) menambahkan bahwa plot dalam sebuah karya drama atau narasi didasari oleh peristiwa dan tindakan yang menentukan arah pencapaian efek artistik dan emosional tertentu. Plot dan karakter saling berkaitan karena tindakan (termasuk wacana lisan maupun tindakan fisik) yang dilakukan oleh karakter tertentu dalam sebuah karya untuk menunjukkan kualitas moral dan posisi mereka. Perkembangan plot membangkitkan harapan pada penonton atau pembaca tentang masa depan peristiwa, tindakan dan respon karakter. Aristoteles membagi plot menjadi tiga bagian yaitu awal, tengah, dan akhir.

Mengenai struktur dramatik, Reaske (1966: 35-36) menyatakan bahwa plot dalam drama terkait langsung dengan “apa yang terjadi” dan secara mendasar bisa dikatakan sebagai istilah lain untuk struktur dramatik. Plot niscaya harus menggunakan konflik dan menyuguhkan peristiwa ketika kekuatan yang saling berlawanan bertemu, sampai pada tahap resolusi akhir (*catastrophe*). Aspek paling penting dari plot adalah kesalinghubungannya dengan tokoh cerita dalam mewujudkan ide-ide tokoh ke dalam laku (*action*) yang tepat. Dengan kata lain, plot menginformasikan gambaran tokoh dan laku dramatik yang lahir dari motivasi tokoh cerita.

Pembagian plot tersebut berkembang menjadi penjelasan mengenai struktur dramatik yang berfungsi untuk mengungkap buah pikiran pengarang serta melibatkan pikiran dan

perasaan apresiatornya. Dalam drama konvensional struktur dramatik yang sering digunakan adalah model struktur dramatik yang disimpulkan oleh Aristoteles (384 SM–322 SM) dari analisisnya terhadap karya-karya Sophocles (449 SM–406 SM). Struktur dramatik Aristoteles terdiri dari bagian yang saling menunjang yang disebut eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi dan konklusi (Saini & Sumarjo, 1988: 142).

b) Analisis Karakter (Penokohan)

Mutu sebuah cerita terletak pada kepandaian pengarang menghidupkan watak tokoh-tokohnya. Kepribadian yang dimiliki tokoh berhubungan dengan masa lalu, pendidikan, asal daerah dan pengalaman hidupnya. Tokoh-tokoh akan mengungkapkan perasaan dan cara berfikirnya melalui perbuatan dan apa yang dilakukannya ketika menghadapi masalah. Maka, melalui ucapan, perbuatan, pikiran dan perasaannya, penggambaran watak yang khas dari tokoh dapat diketahui. Secara lebih detail analisis terhadap karakter/ watak dapat dilihat melalui 1) apa yang diperbuatnya, tindakannya terutama pada saat-saat kritis; 2) melalui ucapan-ucapannya; 3) melalui penggambaran fisik tokoh; 4) melalui pikiran-pikirannya; dan 5) melalui penerangan langsung oleh pengarang (Saini & Sumarjo, 1988: 64-66).

Analisis karakter melalui dialog dapat dilihat pada ; apa yang dikatakan penutur, jati diri penutur, nada suara, penekanan, dialek, kosa kata dan kualitas mental para tokoh yang tercermin dari dialognya. Sedangkan karakterisasi melalui tingkah laku para tokoh mencakup ; ekspresi wajah dan motivasi yang melandasi tindakan para tokoh (Minderop, 2005: 38).

Alasan timbulnya suatu laku atau kejadian adalah *motif*, yaitu keseluruhan stimulus dinamis yang menjadi sebab pelaku mengadakan respons. Motif muncul dari berbagai sumber, seperti a) kecenderungan dasar yang dimiliki manusia, misalnya kecenderungan untuk mendapatkan pengalaman tertentu atau pemuasan libido tertentu; b) situasi yang melingkupi manusia, yaitu keadaan fisik dan keadaan sosial; c) rangsangan yang timbul karena interaksi sosial; dan d) watak manusia, sifat intelektualnya, emosinya, persepsi dan resepsi, ekspresi serta sosial-kulturalnya (Oemarjati, 1971: 63 dan Hasanuddin, 1996: 88).

Tokoh-tokoh cerita memiliki watak masing-masing yang digambarkan oleh pengarang sesuai dengan kemungkinan watak yang ada pada manusia seperti jahat, baik, sabar, peragu, periang, pemurung, berani, pengecut, licik, jujur, atau campuran dari beberapa watak tersebut. Watak para tokoh menjadi pendorong terjadinya peristiwa sekaligus unsur yang menyebabkan

kegawatan pada masalah yang timbul dalam peristiwa tersebut sehingga dapat menggerakkan cerita. Di sinilah terdapat hubungan antara watak dengan alur cerita (Saini & Sumarjo, 1988: 145). Ketiga pendapat inilah yang akan penulis gunakan kriteria-kriterianya untuk menganalisis penokohan dari seluruh tokoh yang dihadirkan dalam cerita yang menjadi objek penelitian ini.

c) Analisis Latar (*Setting*)

Latar atau tempat kejadian cerita sering pula disebut sebagai latar cerita (*setting*). *Setting* biasanya meliputi 3 dimensi, yaitu tempat, ruang dan waktu (Waluyo, 2001: 23). Sesuai dengan pendapat tersebut, Semi (1993: 46) menyatakan bahwa latar adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi, termasuk tempat/ ruang yang dapat diamati. Latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diharapkan (Fitriana, 2013).

Setting atau set-dekor dihadirkan sebagai penunjang bagi terciptanya ruang, waktu, dan keadaan/ suasana. Penataan set-dekor dan elemen pendukungnya membutuhkan pengetahuan mengenai zaman, lokasi geografis, hal-hal antropologis seperti bangsa, suku, status sosial, jenis bahan, bentuk, motif dan hal mendetail lainnya. Walaupun secara visual *setting* dalam teater akan mewujudkan ketika dipertunjukkan, akan tetapi gambaran berupa deskripsi sudah dapat diketahui dari naskah dramanya. Bahkan apresiator sudah dapat mengetahui, apakah kisah ini bersifat realis-konvensional atau absurd-surrealistik.

d) Analisis Tema

Saini & Sumarjo (1988: 56,147,148) menjelaskan bahwa tema adalah pokok pikiran (*ide*) dari sebuah cerita yang akan disampaikan pengarang dalam karyanya untuk menyampaikan sesuatu, seperti masalah kehidupan, pandangan hidupnya atau komentar terhadap kehidupan ini. Dalam tema tersebut, terdapat unsur-unsur seperti masalah, pendapat dan pesan pengarang yang disampaikan pada apresiatornya. Terhadap unsur-unsur drama yang lain, tema merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan melalui plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, tema menjadi pedoman dan pemersatu bagi unsur-unsur drama lainnya.

Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, dasar cerita, dan komentar yang mengandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok masalah baik secara eksplisit atau implisit. Makna yang dilepaskan atau ditemukan dalam suatu cerita merupakan implikasi yang

penting bagi cerita secara keseluruhan karena merupakan sesuatu yang diciptakan pengarang sehubungan dengan pengalaman total yang dinyatakannya (Sayuti, 2000: 187-191). Pendapat ini dikuatkan dengan pernyataan Saini & Sumarjo (1988: 148) yang menyebutkan bahwa terhadap unsur-unsur drama yang lain, tema merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan melalui plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, tema menjadi pedoman, pemersatu sekaligus acuan pokok bagi unsur-unsur lainnya.

2. Analisis Proses Transformasi Realita Menjadi Cerita Baru

Tahap ini adalah pengkategorisasian realita yang ada dalam cerita dan melakukan analisis terhadap kenyataan yang ada pada masyarakat yang dijadikan subjek konflik di dalam alur kisah yang disajikan. Pada tahap ini juga akan dilakukan pemilahan, yaitu antara bagian yang menggambarkan fenomena sosial dan penyiratan fenomena psikologis dari tokoh-tokoh yang terlibat dan latar belakang konflik secara sosial. Masing-masing analisis akan dijelaskan secara detail sebagai berikut.

a). Fenomena Sosiologis

Fenomena sosiologis yang terdapat dalam setiap karya akan dianalisis menggunakan pendekatan teori Sosiologi Sastra. Wellek dan Warren (dalam Kurniawan, 2012:11) menjelaskan salah satu dari tiga paradigma pendekatan dalam sosiologi sastra, yaitu sosiologi karya sastra, yakni analisis terhadap aspek sosial dalam karya sastra dilakukan dalam rangka untuk memahami dan memaknai hubungannya dengan keadaan sosial masyarakat di luarnya. Karya sastra tentu memiliki keterkaitan dengan masyarakat sehingga poin-poin yang ada di dalamnya pun dapat berimplikasi kepada masyarakat (Saddhono dan Supeni, 2014). Sosiologi sastra menjadi landasan teori yang menganalisis masalah yang menyangkut hubungan antara sastra dengan masyarakat. Sosiologi berusaha menjawab pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa masyarakat itu bertahan hidup.

Swingewood (1972: 45) menyimpulkan bahwa pendekatan sosiologi sastra yang dapat dilakukan untuk melihat karya sastra sebagai dokumen budaya yang mencerminkan suatu zaman, kedudukan seorang penulis dan penerimaan suatu karya dari penulis tertentu; dan karya

sastra dianggap sebagai dokumen yang mencatat unsur sosio-budaya dan dialektik, unsur budaya dalam suatu karya bukanlah setiap unturnya, tetapi keseluruhannya yang merupakan kesatuan.

b). Fenomena Psikologis

Fenomena psikologis yang terdapat dalam setiap karya yang dijadikan objek akan dianalisis menggunakan pendekatan teori Psikologi Sastra. Pendekatan psikologis bertolak dari asumsi bahwa karya sastra membahas tentang peristiwa kehidupan manusia. Psikologi sastra adalah analisis terhadap teks sastra dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi ilmu psikologi. Contohnya pada analisis tokoh-tokoh, peneliti dapat menganalisis konflik batin, motivasi tokoh, dan peta konflik antar tokoh yang menggerakkan cerita. Menurut Ratna (2009:342-344), tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam karya sastra. Penelitian psikologi sastra dilakukan dengan dua cara. *Pertama*, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian diadakan analisis terhadap suatu karya sastra. *Kedua*, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai obyek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk melakukan analisis. Jadi, psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan pengarang yang akan menggunakan cipta, rasa, dan karsa dalam berkarya. Begitu pula pembaca dalam menanggapi karya juga tidak akan lepas dari kejiwaan masing-masing. Hubungan antara karya sastra dan psikologi, yaitu karya sastra dipandang sebagai gejala psikologi yang akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh dalam karya sastra, termasuk drama. Pengarang yang baik sadar maupun tidak memasukkan jiwa manusia ke dalam karyanya. Hal ini akan terlihat dalam diri tokoh cerita di mana cerita tersebut terjadi (Wellek dan Warren, 1989: 41).

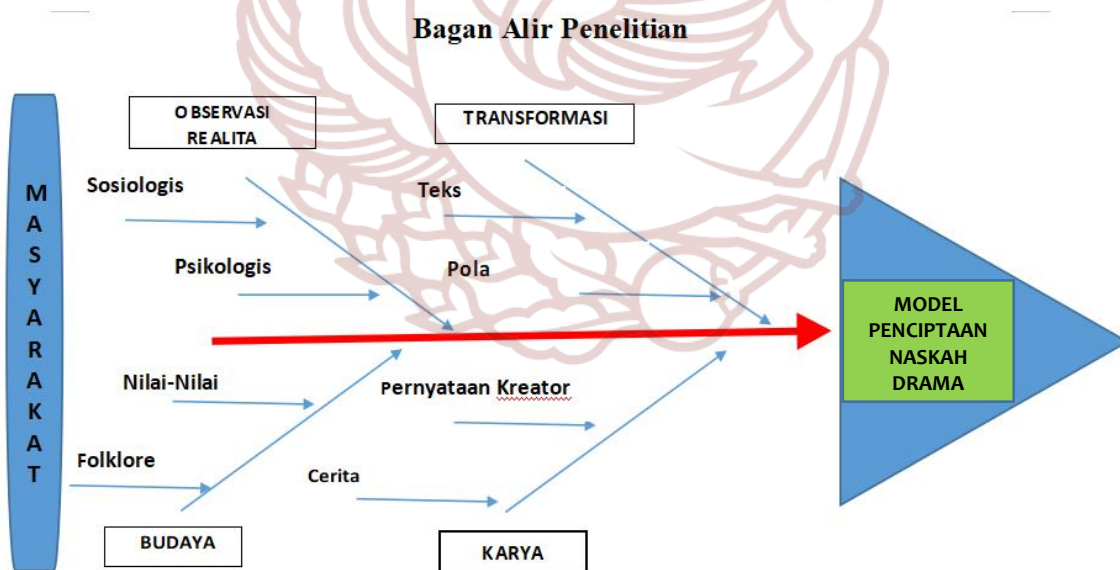
Sastra sebagai “gejala kejiwaan” yang di dalamnya terkandung fenomena yang tampak melalui perilaku tokoh-tokohnya. Sedangkan psikologi (Pasaribu dan Simanjuntak, 1984:3-4), adalah ilmu jiwa atau studi tentang jiwa. Dengan demikian, teks sastra (karya sastra) dapat didekati dengan menggunakan pendekatan psikologi. Hal ini dikarenakan sastra dan psikologi memiliki hubungan lintas yang bersifat tak langsung dan fungsional (Darmanto dan Roekhan dalam Aminudin, 1990:93). Hubungan tak langsung yang dimaksudkan adalah baik sastra maupun psikologi sastra kebetulan memiliki tempat berangkat yang sama, yaitu kejiwaan

manusia. Pengarang dan psikolog adalah sama-sama manusia biasa. Mereka menangkap kejiwaan manusia secara mendalam, kemudian diungkapkan dalam bentuk karya sastra. Sedangkan hubungan fungsional antara sastra dan psikologi adalah keduanya sama-sama berguna sebagai sarana untuk mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Perbedaannya adalah dalam karya sastra gejala-gejala kejiwaan dari manusia-musia imajiner sebagai tokoh dalam karya sastra, sedangkan dalam psikologi adalah gejala kejiwaan manusia- manusia riil (Endraswara, 2004:97).

Budi Utama (2004:138) mengemukakan tiga alasan psikologi sastra masuk dalam kajian sastra adalah sebagai berikut (1) mengetahui perilaku dan motivasi para tokoh dalam karya sastra. Langsung atau tidak langsung, perilaku dan motivasi para tokoh nampak juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dalam kehidupan sehari-hari mungkin kita juga bertemu dengan orang-orang yang perilaku dan motivasinya mirip dengan perilaku dan motivasi para tokoh dalam karya sastra, (2) mengetahui perilaku dan motivasi pengarang, dan (3) mengetahui reaksi psikologi pembaca. Hubungan antara karya sastra dan psikologi juga dikemukakan oleh Endraswara (2004:96) yang menjelaskan bahwa karya sastra dipandang sebagai gejala psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa prosa atau drama sedangkan jika dalam bentuk puisi akan disampaikan melalui larik-larik dan pilihan kata khas.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Salah satu proses yang sering dilakukan dalam mencipta naskah drama adalah proses tranformasi realita sosial dan realita psikologis manusia menjadi rangkaian cerita fiksi hasil rekayasa kreatif pembuatnya. Kedua realita ini menjadi penting karena inti dari cerita adalah konflik antara tokoh-tokoh yang terlibat di dalamnya. Dimensi sosial dan psikologis menjadi bagian paling mendasar untuk membangun rangkaian konflik tersebut sehingga terbangun alur cerita dari awal sampai akhir. Keragaman folklore yang menjadi ciri budaya suatu komunitas masyarakat adalah bagian penting berikutnya sebagai penguat identitas dan sebab-akibat dalam alur cerita. Proses tranformasi inilah yang akan diteliti pada penelitian terapan ini, menggunakan objek beberapa karya yang menjadikan realita masyarakat (sosial dan psikologis) dan foklore yang mereka miliki sebagai inspirasi cerita yang dirubah menjadi rekayasa konflik sesuai keinginan kreatornya. Proses dan ruang lingkup penelitian terapan ini tergambar dalam bagan alir berikut.



Gambar 2. Bagan Alir Penelitian Terapan “Model Penciptaan Naskah Drama”.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Penulisan Kreatif

Menulis kreatif adalah proses mencipta tulisan yang menarik karena idenya yang unik dan inovatif. Dalam menulis kreatif dibutuhkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga apa yang ditulis mempunyai arti yang jelas dan kesan tersendiri bagi pembaca (Zulaeha, 128:2008). Menulis merupakan proses kreatif yang banyak melibatkan cara berpikir divergen (menyebar) daripada konvergen (memusat). seseorang dapat dikatakan kreatif jika ia memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan atau sesuatu yang bersifat dan mengandung daya cipta. Kreativitas adalah cara mengapresiasi diri kita terhadap suatu masalah dengan menggunakan berbagai cara yang datang secara spontanitas yang merupakan hasil dari pemikiran kita. Kreativitas bisa disalurkan dengan berbagai cara, antara lain dengan membuat karya-karya yang mengandung nilai-nilai estetika atau keindahan. Kreativitas bisa muncul karena adanya dorongan di dalam diri kita untuk berkarya dan lahir dalam pikiran seseorang yang sudah mapan dan matang.

Terkait hubungan suatu cerita dengan cerita lainnya yang memiliki keterkaitan, Kristeva (dalam Culler, 139:1977) berpendapat bahwa tiap teks merupakan sebuah mozaik kutipan-kutipan, penyerapan dan transformasi dari teks-teks lain. Hal ini berarti bahwa sebuah teks tercipta atas pengaruh dari teks-teks lain sebagai bahan dasar penciptaan. Dalam hal ini, pengarang telah mengambil bahan-bahan lain untuk penciptaan yang disusun dan diberi variasi sesuai dengan keperluannya sehingga menghasilkan teks baru atau karya baru. Artinya, teks yang satu selalu berkaitan dengan teks lainnya, pembacaan suatu teks selalu menghadirkan teks lain sebagai contoh, teladan, maupun sebagai kerangka acuan. Teks yang baru meneladani, menanggapi, dan menentang teks lama. Inilah yang dinamakan prinsip intertekstual. Ada dua alasan penting yang dikemukakan

Kristeva berkait dengan hal di atas. Pertama, peneliti adalah seorang pembaca teks sebelum menjadi pencipta teks. Ini berarti bahwa seorang peneliti menggunakan teks-teks lain sebagai rujukan, baik secara langsung ataupun sebaliknya. Kedua, sebuah teks tersedia hanya melalui proses pembacaan. Dalam konsep intertekstual, teks yang menjadi latar penciptaan karya baru disebut *hipogram*, dan teks baru yang menyerap dan mentransformasikan *hipogram* disebut teks transformasi (Riffaterre, 1978:11,23). Berdasarkan pendapat inilah proses transformasi yang terjadi dalam pembuatan sebuah cerita akan kategorisasi dan dirumuskan untuk melihat pola-pola yang muncul sehingga dapat disusun menjadi model yang aplikatif dan universal bagi proses penciptaan cerita.

Penyusunan pola transformasi realita masyarakat dan folklore dalam cerita-cerita yang telah dipilih dilakukan untuk menemukan unsur-unsur yang diserap sebuah teks dari teks-teks hipogram yang tersedia dalam bentuk kata, sintagma, model bentuk, gagasan, atau berbagai unsur intrinsik yang lain. Teks ini juga bisa berupa sifat kontradiksi yang akan menghasilkan sebuah karya yang baru sehingga hipogramnya mungkin tidak dikenali lagi, atau bahkan dilupakan. Hal ini memungkinkan lahirnya dua buah karya yang mempunyai tema yang sama, tetapi berbeda cara pengolahannya. Demikian sebaliknya, terdapat pengolahan yang sama, tetapi berbeda dari segi temanya.

Proses dalam menulis melibatkan tahap pra-penelitian, penelitian, penyuntingan, perbaikan, dan penyempurnaan. Dengan menguasai tahapan-tahapan tersebut, keterampilan berkomunikasi secara tidak langsung dalam bentuk tulisan akan meningkat, dan tujuan dari menulis akan mudah tersampaikan pada pembaca. Seperti yang diungkapkan oleh Dalman (2014: 3), bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Rosidi (2009:2) menambahkan bahwa menulis kreatif merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan

dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, seperti pada cerpen, puisi, novel, dan lain-lain.

Menurut Kurniawan (2014: 31) menulis kreatif dalam disiplin ilmu termasuk dalam penelitian sastra karena ciri utamanya pada imajinasi yang digunakan untuk mengolah pengalaman sehingga menghasilkan keindahan. Selanjutnya Yunus (2015: 9) mendefinisikan menulis kreatif sebagai proses menulis yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik. Artinya, menulis kreatif menekankan pada proses aktif seseorang untuk menuangkan ide dan gagasan melalui cara yang tidak biasa sehingga mampu menghasilkan karya cipta yang berbeda, yang tidak hanya baik, tetapi juga menarik. Senada dengan pendapat Yunus, Zulaeha (2016: 10) mengungkapkan bahwa menulis kreatif adalah menuangkan ide atau gagasan dalam tulisan yang menarik karena idenya yang unik dan inovatif. Dalam menulis kreatif dibutuhkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga apa yang ditulis mempunyai arti yang jelas dan memberikan kesan tersendiri bagi pembaca.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis cerita merupakan suatu keterampilan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yang di dalamnya terdapat suatu proses kreatif dalam menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk cerita yang baik dan menarik kepada pembaca untuk ikut merasa, melihat, dan menikmati objek yang dilukiskan penulis.

Berdasarkan jurnal internasional yang ditulis Malafantis (2011) yang berjudul "*Rewriting Fairy Tales: New Challenge In Creativity In The Classroom*" ia mengemukakan bahwa dongeng disesuaikan dengan zaman dan masyarakat dan menjadi sumber inspirasi. Menulis kembali dongeng dapat membuat cerita baru dengan bentuk baru serta dapat mengembangkan kreativitas dan memberikan kesenangan. Menurut Malafantis menulis kembali dongeng, harus berlangsung dalam iklim

kesenangan agar kisah menjadi konstruktif dan kreatif dan tidak di bawah tekanan. Menulis kembali merupakan kegiatan yang kreatif dan merupakan cara untuk membuat keberadaan cerita untuk bertahan dan menjadi sarana menawarkan kesenangan bagi kreatornya. peneliti dapat mengeksplorasi estetika, memahami bahasa gambar, simbol, dan menikmati kisah sebagai pendengar atau pembaca.

Naning Pranoto (2015:9) menambahkan bahwa tulisan kreatif diibaratkan seperti sebuah pohon yang memiliki banyak cabang, sehingga menulis kreatif merupakan tulisan yang tidak biasa. Tulisan kreatif menimbulkan daya imajinasi, inspirasi, dan daya kritis pembacanya. Imajinasi yang mampu mengusik, membuai, merangsang, melambungkan, menerbangkan, serta menghanyutkan, bahkan bisa jadi mengaduk-ngaduk perasaan. Inilah perbedaan terpenting antara tulisan biasa dengan tulisan kreatif. Pada pembahasan sebelumnya telah disebutkan bahwa *creative writing* (menulis kreatif) diibaratkan sebuah pohon yang terdapat banyak cabang dari *creative writing fiction* (tulisan kreatif fiksi), yaitu : novel, novela (novel pendek), cerpen (cerita pendek), cerpan (cerita panjang), cermin (cerita mini), naskah drama (panggung), naskah drama (radio), naskah/ lakon drama tradisional (kethoprak, lenong, ludruk, wayang orang, dan sebagainya), puisi, epik/epos, dongeng, skenario film dan sinetron, lirik lagu, cerita fantasi, teks iklan, dan lain-lain.

Menurut William Miller seperti yang dikutip Jakob Sumarjo (dalam Didik Komaidi, 2016:5) proses kreatif seorang peneliti mengalami beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu tahap persiapan. Dalam tahap ini peneliti telah menyadari apa yang ingin dia tulis atau munculnya sebuah gagasan, isi tulisan. Tahap yang kedua yaitu tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpan dan dipikirkan matang-matang kemudian menunggu waktu yang tepat untuk menuangkan di dalam sebuah tulisan. Tahap ketiga yaitu saat inspirasi. Tahap ini adalah saat-saat dimana muncul sebuah ide-ide atau gagasan yang telah disimpan dan telah dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu

tahap penelitian. Pada tahap ini saat inspirasi telah muncul maka harus segera menuangkan apa yang telah disimpan dan dikembangkan. Tahap yang terakhir yaitu revisi. Pada tahap ini hasil tulisan yang telah jadi kemudian dibaca lagi dan dikoreksi., untuk memastikan bahwa tulisan tersebut benar-benar baik untuk dibaca.

Kegiatan menulis adalah salah satu media berkomunikasi yang unik, karena secara tidak langsung kreatornya menyampaikan pesan menggunakan perantara media. Abidin (2014:185) berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan menjalin komunikasi tidak langsung dengan pembaca melalui media tulisan yang dihasilkan sendiri. Menulis sebagai suatu kegiatan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif merupakan kemampuan yang menuntut adanya kegiatan *encoding*, yaitu kegiatan untuk menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain melalui tulisan. Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan oleh pihak penutur dalam hal ini peneliti. Menulis termasuk sebuah potensi yang untuk menghasilkan tulisan yang baik perlu dilakukan latihan secara berkala atau bertahap dan terus menerus. Selain itu, juga dibutuhkan kesungguhan si peneliti dalam melakukannya agar dapat tercipta sebuah tulisan yang dapat dinikmati serta dipahami oleh pembaca. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sebuah kegiatan untuk menuangkan pikiran, gagasan, atau ide seorang peneliti sesuai dengan prasaannya dan dapat menjadi sebuah alat komunikasi secara tulisan dan untuk mendapatkan sebuah tulisan yang baik perlu melalui proses secara bertahap atau berkala dan terus menerus.

B. Penulisan Cerita

Artikel yang ditulis oleh Zipes (2008) berjudul “*Why Fantasy Matters Too Much*” yang dalam jurnal *Comparative Literature and Culture* cukup relevan dengan penelitian terapan yang akan kami lakukan. Artikel ini menjelaskan tentang pentingnya cerita fantasi dalam budaya yang semakin modern. Fantasi dapat menghasilkan kekuatan sekaligus menjadi kritik sosial. Hasil penelitian ini

menyatakan bahwa cerita bukan hanya proyeksi fantasi / imajinasi tetapi juga kesadaran kritis rasional. Zipes (2008) menyatakan bahwa *'Fantasy matters because it can enable us to resist such criminality, and it can do so with irony, joy, sophistication, seriousness, and cunning. Whether the fantastic works that we conceive and realize become works of art will depend obviously on our talent but also on our refusal to become complicit in criminal operations of the culture industry.* Dalam pernyataan tersebut, dijelaskan fantasi penting karena dapat memungkinkan manusia untuk melawan kriminalitas, dan hal itu dapat dilakukan dengan sindiran (ironi), keceriaan, kecanggihan, keseriusan, dan kelicikan. Karya-karya fantastis yang dibayangkan dan disadari menjadi karya seni tidak hanya bergantung pada bakat tetapi juga dari niat menolak terlibat dalam kriminal dari sebuah budaya.

Menulis kreatif merupakan bagian dari hasil atau produk kreativitas yang dalam prosesnya melibatkan unsur keterampilan. Dalam pelaksanaannya, menulis kreatif membutuhkan bimbingan dan prosesnya yang berkesinambungan. penelitian kreatif dapat meningkatkan daya kreasi dan membantu mengembangkan daya imajinasi, meluaskan fantasi, dan memperkaya memori. Sasaran utamanya bukan hanya pada logika tapi rasa senang terhadap estetika (keindahan). Pranoto (2012) menjelaskan bahwa dalam mengapresiasi tulisan kreatif, pembaca terkagum bukan karena kebenaran logika dan fakta melainkan pada kebenaran artistik yang ukurannya pada kepekaan intuitif. Manfaat mengembangkan keterampilan menulis kreatif salah satunya untuk keseimbangan kerja antara otak kanan dan otak kiri. Hal ini selaras dengan pendapat Olivia (2013) bahwa untuk merangsang kreativitas menulis, sistem pembelajaran alamiah otak sangat efektif bahkan hampir seluruh potensi dimiliki oleh seorang kreator akan tergarap dan terbangkitkan. Pengalaman yang diterima dan disimpan di otak belakang dapat diungkapkan dengan kata-kata sendiri dan hal ini pun akan berperan dalam pengembangan kreativitas untuk mengolah kata.

Kegiatan menulis kreatif juga memungkinkan sistem pembelajaran alamiah otak dapat terjadi. Terlebih kemampuan membaca dan menulis berkembang bersama dan saling memengaruhi. Menulis membantu mengembangkan kemampuan memperhatikan (konsentrasi), memahami (arti), dan membedakan (menghubungkan sandi dengan asosiasi dan perasaan). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang menulis, maka ketika itu pula seseorang melakukan aktivitas membaca karena keduanya berkembang secara bersamaan dan terintegrasi sehingga dapat saling memberi pengaruh. Maka dari itu, kemampuan menulis harus sejalan dengan kemampuan membaca dan dalam menulis kreatif hal ini menjadi bagian penting yang diperhatikan dalam pembelajaran menulis kreatif.

Kurniawan (2009) menjelaskan pendapatnya bahwa menulis kreatif bagi kreator adalah menulis dalam konteks bermain. Dengan menulis, ia mendapat hiburan. Oleh karena itu, menulis adalah mengungkapkan pengalaman-pengalaman menyenangkan yang pernah dialami melalui cerita, puisi, dan novel. Hasil menulis kreatif adalah hasil karya yang berupa tulisan berisi pengalaman-pengalaman yang berkesan dan menarik yang dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi. Berdasarkan pendapat tersebut, pengalaman-pengalaman yang berkesan akan menjadi bahan dalam menulis kreatif sehingga dalam prosesnya mengeksplorasi pengalaman-pengalaman menjadi kunci utama dalam pembelajaran menulis kreatif. Menulis kreatif bagi adalah menulis pengalaman yang dialami dan telah dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi. Kreativitas melalui fantasi dan imajinasi menjadikan karya kreatif mereka menjadi tulisan yang indah. Di sisi lain, manfaat aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Dibandingkan dengan ketiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi

tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu (Iskandar dan Sunendar, 2009:248). Seperti halnya kemampuan berbicara, kemampuan menulis mengandalkan kemampuan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Kedua kemampuan berbahasa ini merupakan usaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ada pada diri seorang pemakai bahasa melalui bahasa. Perbedaannya terletak pada cara yang digunakan untuk mengungkapkannya. Pikiran dan perasaan dalam berbicara diungkapkan secara lisan, sedangkan penyampaian pesan dalam menulis dilakukan secara tertulis. Perbedaan cara menyampaikan pesan ini ditandai dengan ciri-ciri yang berbeda dan tuntutan yang berbeda pula dalam penggunaannya.

Menulis merupakan proses berpikir. Oleh karena itu, ada anggapan bahwa kegiatan menulis mencerminkan pola pikir seseorang. Menulis teratur mencerminkan pola pikir teratur dan pola pikir yang teratur akan menghasilkan tulisan yang teratur pula. Menulis juga merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, seorang peneliti harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Hastuti (1996) menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berpikir dan kemampuan mengungkapkan dalam bentuk bahasa tulis dengan memperhatikan beberapa ketentuan, yaitu. a) keteraturan gagasan b) menyusun kalimat dengan jelas dan efektif c) keterampilan menulis paragraf d) menguasai teknik penelitian, dan e) memilih sejumlah kata.

Dengan keterampilan menulis yang baik, seseorang dapat menyebarluaskan pemikiran, pandangan, pendapat, gagasan atau perasannya tentang berbagai hal secara produktif, menarik, dan mudah dipahami. Akan tetapi, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai karena menulis adalah proses kognitif yang sangat rumit. Jadi, menurut pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah sebuah kegiatan keterampilan untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

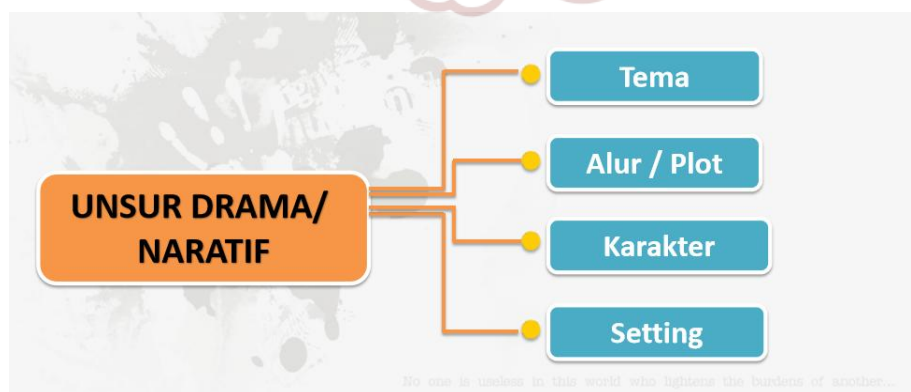
Salah satu fungsi dari cerita adalah untuk menyalurkan fantasi dari peneliti. Fantasi dapat menjadi aksi dalam bentuk lisan daripada kegiatan fisik. Jika seorang peneliti untuk sebuah alasan tidak dapat berimajinasi tentang masa depan mereka, hal ini dapat menahan perkembangannya. Singer dan Jerome (2001) berpendapat bahwa fantasi sederhana akan menampilkan banyak aksi dan pemikiran sederhana; fantasi tinggi peneliti lebih berimajinasi tinggi dan kreatif dan cenderung secara lisan, daripada secara fisik, agresif. Merangsang pikiran melalui fantasi dapat membantu mereka menghadapi persoalan yang dihadapi ke dalam imajinasi, bukan secara fisik. Fantasi dapat membantu peneliti untuk mengisi harapannya. Imajinasi dapat membantu seseorang untuk berharap, untuk memimpikan sesuatu yang mereka inginkan. Jika seseorang dapat melihat siapa dirinya sekarang dan bagaimana dirinya hidup sekarang, tanpa berimajinasi bagaimana suatu hal dapat berbeda, apa yang dirinya inginkan tentu tanpa sebuah harapan. Jika yang seseorang melihat hanya masa suram dan putus asa, bagaimana dirinya tahu disana ada kehidupan dengan bentuk lain jika imajinasi dirinya tidak membiarkannya merasa terbang di atas kenyataan dan melihat kemungkinan.

Dalam buku seperti *Howl's Moving Castle* (oleh Diana Wynne Jones), seseorang dapat melihat perjalanan pahlawan, ujian bertahan hidupnya, dan kembalinya pahlawan tersebut. Melihat diri sendiri sebagai seorang pahlawan akan memberi harapan untuk menyelesaikan dengan perbuatan yang benar. Fantasi dapat membuat perbedaan dalam cara seseorang melihat sesuatu. Berpikir tentang bagaimana perbedaan pandangan anak muda dan orang dewasa. Orang dewasa terus berjalan, sementara anak muda meninggalkan sesuatu yang belum diselidiki. Mereka melihat dan bertanya. Mereka tahu bahwa dunia berisi dengan hal-hal yang mengagumkan, dan rasa ingin tahu mereka menggerakkan mereka. Mereka percaya bahwa banyak hal yang mungkin. Dengan menyediakan literatur yang menjabarkan imajinasi, seseorang mungkin dapat membantu anak menguasai rasa ingin tahu mereka, menjaga pikiran mereka dengan fleksibel sehingga mereka dapat merentangkan dan mengonsep yang

nampaknya jauh dari akal sehat. Fantasi dapat membantu bergulat dengan pertanyaan yang esensial mengenai alam semesta, dimana tidak ada pertanyaan yang dapat diamati.

C. Eksplorasi Unsur-Unsur Dramatik

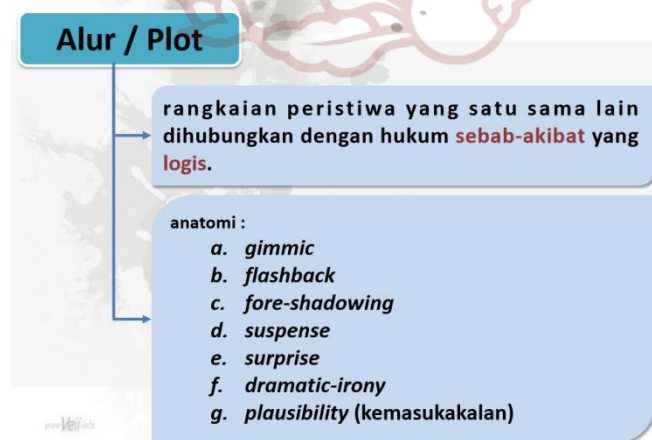
Analisis terhadap struktur drama dilakukan dengan membahas mengenai plot, penokohan dan tema yang terbaca dari dialog, motivasi, karakter tokoh-tokoh dan jalinan peristiwa yang dihadirkan pengarang dalam teks tertulis. Kernodle & Kernodle (1978: 265) menjelaskan bahwa yang menjadi struktur dari unsur teater terdiri dari plot, tokoh dan tema dalam drama ketika masih berupa naskah yang belum dipentaskan. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa konstruksi cerita drama terdiri dari tiga bahan pokok yaitu premis (tema), tokoh dan plot (Harymawan, 1988: 24). Dalam sebuah karya drama, keseluruhan unsur ini harus dianalisis secara menyeluruh, karena kesemua unsurlah yang membuat jalinan kompleks ini menjadi sebuah kesatuan yang dapat diapresiasi. Seperti pendapat Gie (2004: 76-77) yang menjelaskan bahwa nilai suatu karya secara keseluruhan tergantung pada hubungan timbal-balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur lainnya bersama-sama menciptakan keutuhan untuk menciptakan keseimbangan secara estetis. Penjelasan tersebut tampak dalam bagan unsur-unsur dramaturgi di bawah ini.



Gambar 3. Tema, *Plot* (Alur), Karakter (Tokoh), dan *Setting* (Latar) sebagai unsur-unsur Dramaturgi.

a) Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lainnya dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Peristiwa demi peristiwa saling mengikat, sehingga membangun kausalitas yang tidak dapat dipisahkan. Plot juga memiliki fungsi untuk menangkap, membimbing, mengarahkan perhatian pembaca atau penonton, serta mengungkapkan dan mengembangkan watak tokoh-tokoh cerita. Aristoteles juga menjelaskan bahwa plot adalah roh drama. Dengan menghadirkan unsur-unsur plot seperti “ketegangan” (*suspence*), yaitu kemampuan untuk menumbuhkan keingintahuan dan kepenasaran penonton, “kejutan” (*surprise*) yaitu peristiwa mengejutkan yang berada di luar dugaan penonton, tetapi tetap memperhatikan hukum sebab-akibat yang logis, “ironi dramatik” (*dramatic irony*) yaitu peristiwa yang terjadi berlawanan dengan apa yang diharapkan tokoh sehingga menimbulkan hal yang ironis, sebuah karya sastra drama dapat menarik dan memelihara perhatian pembaca atau penonton (Saini & Sumarjo, 1991: 139-144). Sayuti (2000: 47,53) menambahkan “kemasukakalan” (*plausibility*) yaitu kelogisan sebab-akibat dalam penyusunan cerita yang mengandung kebenaran umum, dan “keutuhan” (*unity*) sebagai unsur plot.



Gambar 4. Anatomi Alur (*Plot*) yang terdapat dalam rangkaian naskah drama.

Abrams & Harpharm (2009: 265) menambahkan bahwa plot dalam sebuah karya drama atau narasi didasari oleh peristiwa dan tindakan yang menentukan arah pencapaian efek artistik dan emosional tertentu. Plot dan karakter saling berkaitan karena tindakan (termasuk wacana lisan maupun tindakan fisik) yang dilakukan oleh karakter tertentu dalam sebuah karya untuk menunjukkan kualitas moral dan posisi mereka. Perkembangan plot membangkitkan harapan pada penonton atau pembaca tentang masa depan peristiwa, tindakan dan respon karakter. Aristoteles membagi plot menjadi tiga bagian yaitu awal, tengah, dan akhir.

Mengenai struktur dramatik, Reaske (1966: 35-36) menyatakan bahwa plot dalam drama terkait langsung dengan “apa yang terjadi” dan secara mendasar bisa dikatakan sebagai istilah lain untuk struktur dramatik. Plot niscaya harus menggunakan konflik dan menyuguhkan peristiwa ketika kekuatan yang saling berlawanan bertemu, sampai pada tahap resolusi akhir (*catastrophe*). Aspek paling penting dari plot adalah kesalinghubungannya dengan tokoh cerita dalam mewujudkan ide-ide tokoh ke dalam laku (*action*) yang tepat. Dengan kata lain, plot menginformasikan gambaran tokoh dan laku dramatik yang lahir dari motivasi tokoh cerita.

Pembagian plot tersebut berkembang menjadi penjelasan mengenai struktur dramatik yang berfungsi untuk mengungkap buah pikiran pengarang serta melibatkan pikiran dan perasaan apresiatornya. Dalam drama konvensional struktur dramatik yang sering digunakan adalah model struktur dramatik yang disimpulkan oleh Aristoteles (384 SM–322 SM) dari analisisnya terhadap karya-karya Sophocles (449 SM–406 SM). Struktur dramatik Aristoteles terdiri dari bagian yang saling menunjang yang disebut eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi dan konklusi (Saini & Sumarjo, 1988: 142), seperti yang tampak dalam bagan di bawah ini.

Struktur Dramatik



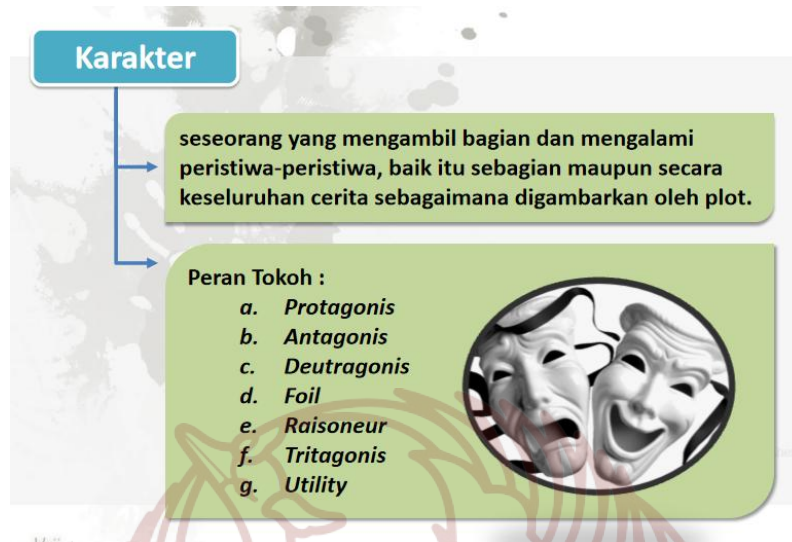
Gambar 5. Penjelasan urutan Struktur Dramatik.

b) Karakter (Penokohan)

Mutu sebuah cerita terletak pada kepandaian pengarang menghidupkan watak tokoh-tokohnya. Kepribadian yang dimiliki tokoh berhubungan dengan masa lalu, pendidikan, asal daerah dan pengalaman hidupnya. Tokoh-tokoh akan mengungkapkan perasaan dan cara berfikirnya melalui perbuatan dan apa yang dilakukannya ketika menghadapi masalah. Maka, melalui ucapan, perbuatan, pikiran dan perasaannya, penggambaran watak yang khas dari tokoh dapat diketahui. Secara lebih detail analisis terhadap karakter/ watak dapat dilihat melalui 1) apa yang diperbuatnya, tindakannya terutama pada saat-saat kritis; 2) melalui ucapan-ucapannya; 3) melalui penggambaran fisik tokoh; 4) melalui pikiran-pikirannya; dan 5) melalui penerangan langsung oleh pengarang (Saini & Sumarjo, 1988: 64-66).

Analisis karakter melalui dialog dapat dilihat pada ; apa yang dikatakan penutur, jati diri penutur, nada suara, penekanan, dialek, kosa kata dan kualitas mental para tokoh yang

tercermin dari dialognya. Sedangkan karakterisasi melalui tingkah laku para tokoh mencakup ; ekspresi wajah dan motivasi yang melandasi tindakan para tokoh (Minderop, 2005: 38).



Gambar 6. Penjelasan Kedudukan dan Fungsi tokoh-tokoh dalam karya drama.

Alasan timbulnya suatu laku atau kejadian adalah *motif*, yaitu keseluruhan stimulus dinamis yang menjadi sebab pelaku mengadakan respons. Motif muncul dari berbagai sumber, seperti a) kecenderungan dasar yang dimiliki manusia, misalnya kecenderungan untuk mendapatkan pengalaman tertentu atau pemuasan libido tertentu; b) situasi yang melingkupi manusia, yaitu keadaan fisik dan keadaan sosial; c) rangsangan yang timbul karena interaksi sosial; dan d) watak manusia, sifat intelektualnya, emosinya, persepsi dan resepsi, ekspresi serta sosial-kulturalnya (Oemarjati, 1971: 63 dan Hasanuddin, 1996: 88).

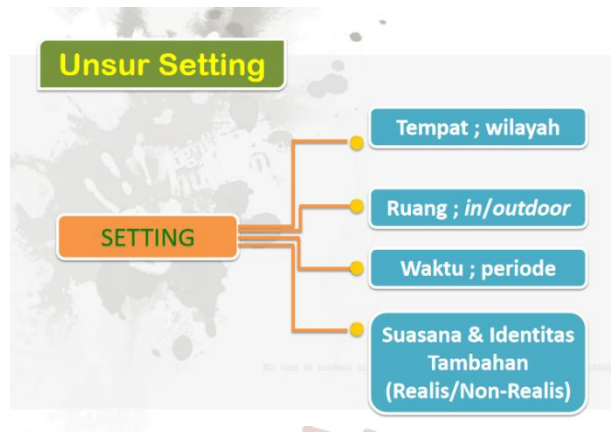
3 Dimensi Tokoh

- 1) Dimensi **Fisiologis**, yaitu ciri-ciri badani (fisik) yang dilekatkan kepada tokoh. *Seperti* : usia, jenis kelamin, keadaan dan bentuk tubuh, bentuk raut muka, rambut, kondisi fisik tertentu, ciri khas fisik, kesehatan, ciri biologis, dan sebagainya.
- 2) Dimensi **Sosiologis**, yaitu latar belakang sosial-kemasyarakatan tokoh, *misalnya* : status sosial, pendidikan, pekerjaan, peranan dalam masyarakat, kehidupan pribadi, pandangan hidup, agama, hobi, keadaan lingkungan sekitar tempat tinggalnya, bangsa-etnis-keturunan, dan sebagainya.
- 3) Dimensi **Psikologis**, yaitu latar belakang kejiwaan tokoh, *contohnya* : temperamen, mentalitas, sifat, sikap dan kelakuan, tingkat kecerdasan, pola pikir, sikap dan emosi, cara menghadapi masalah, keahlian dalam bidang tertentu, kecakapan, dan lain sebagainya.

Gambar 7. Penjelasan tentang Tiga Dimensi Tokoh yang melekat pada masing-masing tokoh yang dapat diurai dan dicari relevansinya dengan realita keseharian.

Tokoh-tokoh cerita memiliki watak masing-masing yang digambarkan oleh pengarang sesuai dengan kemungkinan watak yang ada pada manusia seperti jahat, baik, sabar, peragu, periang, pemurung, berani, pengecut, licik, jujur, atau campuran dari beberapa watak tersebut. Watak para tokoh menjadi pendorong terjadinya peristiwa sekaligus unsur yang menyebabkan kegawatan pada masalah yang timbul dalam peristiwa tersebut sehingga dapat menggerakkan cerita. Di sinilah terdapat hubungan antara watak dengan alur cerita (Saini & Sumarjo, 1988: 145). Ketiga pendapat inilah yang akan penulis gunakan kriteria-kriterianya untuk menganalisis penokohan dari seluruh tokoh yang dihadirkan dalam naskah drama yang menjadi objek penelitian ini.

c) Latar (*Setting*)



Gambar 8. Unsur-unsur Latar (*Setting*) yang bisa dibagi menjadi empat komponen.

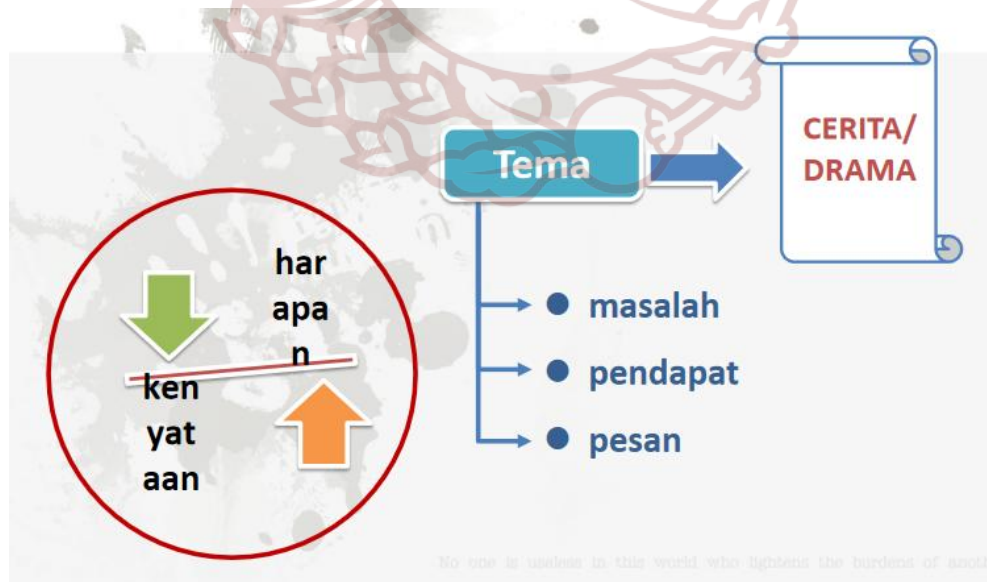
Latar atau tempat kejadian cerita sering pula disebut sebagai latar cerita (*setting*). *Setting* biasanya meliputi 3 dimensi, yaitu tempat, ruang dan waktu (Waluyo, 2001: 23). Sesuai dengan pendapat tersebut, Semi (1993: 46) menyatakan bahwa latar adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi, termasuk tempat/ ruang yang dapat diamati. Latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diharapkan (Fitriana, 2013).

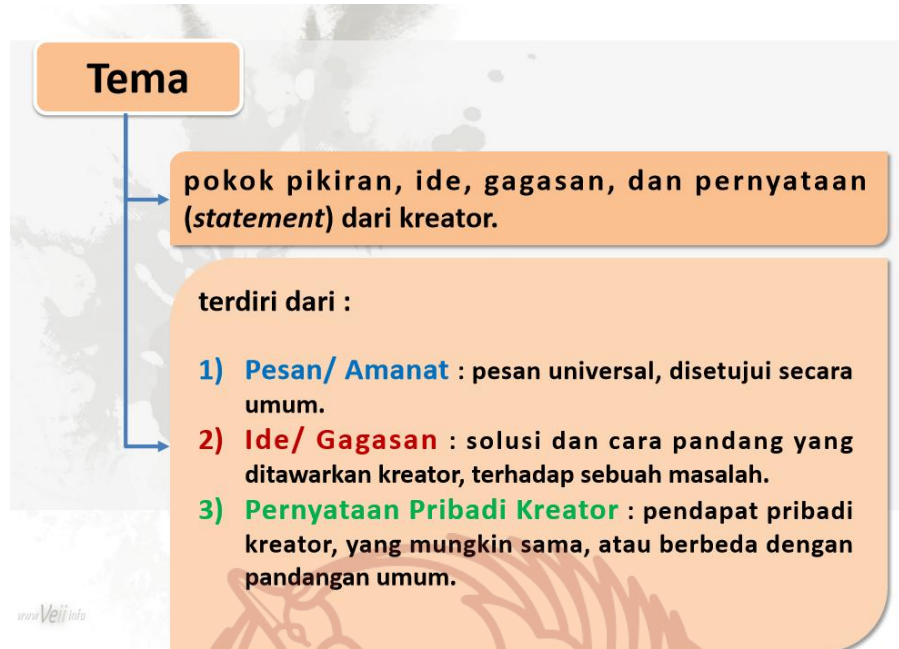
Setting atau set-dekor adalah salah satu bagian penting dalam pertunjukan teater, yang dikenal juga dengan istilah skenografi. Di dalamnya terdapat beberapa bagian seperti set panggung, yaitu dekorasi di atas panggung, dan *property* (benda-benda yang dihadirkan dan bisa berpindah ; seperti meja, lemari, kursi, pohon, dan lain-lain). Terdapat juga *hand-property* yaitu benda-benda yang bisa dibawa-bawa oleh pemain, seperti ; kipas, buku, laptop, pulpen, belati, dan lain sebagainya. Semua ini dihadirkan sebagai penunjang bagi terciptanya ruang, waktu, dan keadaan (suasana). Penataan set-dekor dan elemen pendukungnya membutuhkan pengetahuan mengenai zaman, lokasi geografis, hal-hal antropologis seperti bangsa, suku, status

sosial, jenis bahan, bentuk, motif dan hal mendetail lainnya. Walaupun secara visual *setting* dalam teater akan mewujudkan ketika dipertunjukkan, akan tetapi gambaran berupa deskripsi sudah dapat diketahui dari naskah dramanya. Bahkan apresiator sudah dapat mengetahui, apakah kisah ini bersifat realis-konvensional atau absurd-surrealistik.

d) Analisis Tema

Saini & Sumarjo (1988: 56,147,148) menjelaskan bahwa tema adalah pokok pikiran (ide) dari sebuah cerita yang akan disampaikan pengarang dalam karyanya untuk menyampaikan sesuatu, seperti masalah kehidupan, pandangan hidupnya atau komentar terhadap kehidupan ini. Dalam tema tersebut, terdapat unsur-unsur seperti masalah, pendapat dan pesan pengarang yang disampaikan pada apresiatornya. Terhadap unsur-unsur drama yang lain, tema merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan melalui plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, tema menjadi pedoman dan pemersatu bagi unsur-unsur drama lainnya. Bagian detail dari unsur tema, dapat disusun seperti bagan di bawah ini.





Gambar 9 dan 10. Unsur-unsur Tematik dan komposisinya dalam naskah drama, serta hubungannya dengan realita yang digunakan sebagai sumber cerita.

Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, dasar cerita, dan komentar yang mengandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok masalah baik secara eksplisit atau implisit. Makna yang dilepaskan atau ditemukan dalam suatu cerita merupakan implikasi yang penting bagi cerita secara keseluruhan karena merupakan sesuatu yang diciptakan pengarang sehubungan dengan pengalaman total yang dinyatakannya (Sayuti, 2000: 187-191). Pendapat ini dikuatkan dengan pernyataan Saini & Sumarjo (1988: 148) yang menyebutkan bahwa terhadap unsur-unsur drama yang lain, tema merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan melalui plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, tema menjadi pedoman, pemersatu sekaligus acuan pokok bagi unsur-unsur drama lainnya.

D. Observasi Fenomena Sosiologis

Fenomena sosiologis yang terdapat dalam setiap karya akan dianalisis menggunakan pendekatan teori Sosiologi Sastra. Wellek dan Warren (dalam Kurniawan, 2012:11) menjelaskan salah satu dari tiga paradigma pendekatan dalam sosiologi sastra, yaitu sosiologi karya sastra, yakni analisis terhadap aspek sosial dalam karya sastra dilakukan dalam rangka untuk memahami dan memaknai hubungannya dengan keadaan sosial masyarakat di luarnya. Karya sastra tentu memiliki keterkaitan dengan masyarakat sehingga poin-poin yang ada di dalamnya pun dapat berimplikasi kepada masyarakat (Saddhono dan Supeni, 2014). Sosiologi sastra menjadi landasan teori yang menganalisis masalah yang menyangkut hubungan antara sastra dengan masyarakat. Sosiologi berusaha menjawab pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa masyarakat itu bertahan hidup.

Swingewood (1972: 45) menyimpulkan bahwa pendekatan sosiologi sastra yang dapat dilakukan untuk melihat karya sastra sebagai dokumen budaya yang mencerminkan suatu zaman, kedudukan seorang peneliti dan penerimaan suatu karya dari peneliti tertentu; dan karya sastra dianggap sebagai dokumen yang mencatat unsur sosio-budaya dan dialektik, unsur budaya dalam suatu karya bukanlah setiap unsurnya, tetapi keseluruhannya yang merupakan kesatuan.

E. Observasi Fenomena Psikologis

Fenomena psikologis yang terdapat dalam setiap karya yang dijadikan objek akan dianalisis menggunakan pendekatan teori Psikologi Sastra. Pendekatan psikologis bertolak dari asumsi bahwa karya sastra membahas tentang peristiwa kehidupan manusia. Psikologi sastra adalah analisis terhadap teks sastra dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi ilmu psikologi. Contohnya pada analisis tokoh-tokoh, peneliti dapat menganalisis konflik batin, motivasi tokoh, dan peta konflik antar

tokoh yang menggerakkan cerita. Menurut Ratna (2009:342-344), tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam karya sastra. Penelitian psikologi sastra dilakukan dengan dua cara. *Pertama*, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian diadakan analisis terhadap suatu karya sastra. *Kedua*, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai obyek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk melakukan analisis. Jadi, psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan pengarang yang akan menggunakan cipta, rasa, dan karsa dalam berkarya. Begitu pula pembaca dalam menanggapi karya juga tidak akan lepas dari kejiwaan masing-masing. Hubungan antara karya sastra dan psikologi, yaitu karya sastra dipandang sebagai gejala psikologi yang akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh dalam karya sastra, termasuk drama. Pengarang yang baik sadar maupun tidak memasukkan jiwa manusia ke dalam karyanya. Hal ini akan terlihat dalam diri tokoh cerita di mana cerita tersebut terjadi (Wellek dan Warren, 1989: 41).

Budi Utama (2004:138) mengemukakan tiga alasan psikologi sastra masuk dalam kajian sastra adalah sebagai berikut (1) mengetahui perilaku dan motivasi para tokoh dalam karya sastra. Langsung atau tidak langsung, perilaku dan motivasi para tokoh nampak juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dalam kehidupan sehari-hari mungkin kita juga bertemu dengan orang-orang yang perilaku dan motivasinya mirip dengan perilaku dan motivasi para tokoh dalam karya sastra, (2) mengetahui perilaku dan motivasi pengarang, dan (3) mengetahui reaksi psikologi pembaca. Hubungan antara karya sastra dan psikologi juga dikemukakan oleh Endraswara (2004:96) yang menjelaskan bahwa karya sastra dipandang sebagai gejala psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa prosa atau drama sedangkan jika dalam bentuk puisi akan disampaikan melalui larik-larik dan pilihan kata khas.

Sastra sebagai “gejala kejiwaan” yang di dalamnya terkandung fenomena yang tampak melalui perilaku tokoh-tokohnya. Sedangkan psikologi (Pasaribu dan Simanjuntak, 1984:3-4), adalah ilmu jiwa atau studi tentang jiwa. Dengan demikian, teks sastra (karya sastra) dapat didekati dengan menggunakan pendekatan psikologi. Hal ini dikarenakan sastra dan psikologi memiliki hubungan lintas yang bersifat tak langsung dan fungsional (Darmanto dan Roekhan dalam Aminudin, 1990:93). Hubungan tak langsung yang dimaksudkan adalah baik sastra maupun psikologi sastra kebetulan memiliki tempat berangkat yang sama, yaitu kejiwaan manusia. Pengarang dan psikolog adalah sama-sama manusia biasa. Mereka menangkap kejiwaan manusia secara mendalam, kemudian diungkapkan dalam bentuk karya sastra. Sedangkan hubungan fungsional antara sastra dan psikologi adalah keduanya sama-sama berguna sebagai sarana untuk mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Perbedaannya adalah dalam karya sastra gejala-gejala kejiwaan dari manusia-musia imajiner sebagai tokoh dalam karya sastra, sedangkan dalam psikologi adalah gejala kejiwaan manusia-manusia riil (Endraswara, 2004:97).

F. Observasi Premis Universal

Tema adalah pokok pikiran (ide) dari sebuah cerita yang akan disampaikan pengarang dalam karyanya untuk menyampaikan sesuatu seperti masalah kehidupan, pandangan hidupnya atau komentar terhadap kehidupan ini. Dalam tema tersebut, terdapat unsur-unsur seperti masalah, pendapat dan pesan pengarang yang disampaikan pada apresiatornya. Terhadap unsur-unsur drama yang lain, tema merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan oleh plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, tema menjadi pedoman dan pemersatu bagi unsur-unsur drama lainnya.¹

Adapun permasalahan-permasalahan tematik yang penulis hadirkan dalam lakon ini adalah : 1) masalah dendam akibat kesalahan dimasa lalu, yang mengakibatkan hal-hal negatif dikemudian hari

¹. Sumardjo, Jakob & Saini, K.M. *Op. Cit.*, hal. : 56, 147, 148.

(psikologis), 2) konflik-konflik (konflik antara anak dan ayah, konflik internal keluarga, konflik individu dan masyarakat, konflik pandangan antara ibu dan anak, 3) pandangan terhadap adat, masyarakat, keluarga dan lingkungan dari sudut pandang individu yang mengalami trauma (psikologis – sosiologis - ekologis) , 4) perjuangan manusia/ individu untuk mewujudkan peran dan keberadaannya dalam masyarakat/ kolektif, yang ditempuhnya dengan berbagai cara (eksistensialisme) , dan 5) manusia tidak bisa menolak hukum alam yang berlaku universal, bahwa sesuatu hal buruk yang mengganggu tatanan (*cosmos*) akan menyebabkan kekacauan (*chaos*), dan “kekacauan” itu akan kembali menjadi “teratur” seperti sediakala, tanpa ada yang bisa menolaknya (filosofis-kosmologis).

Kepulangan Andam ke kampung halaman dan rencana yang dibawanya membawa masalah baru bagi masyarakat, karena dianggap melanggar norma dan nilai yang berlaku. Perjuangan dalam membuktikan eksistensinya dalam pergelutan masalah sosial-kultural yang terjadi dalam lingkungan masyarakat kampungnya, memaksanya menempuh cara-cara yang arogan, sehingga ia mendapat tentangan dari masyarakat. Penderitaan masa lalu yang masih belum bisa dimaafkan, terus mengahantui dan menjadi faktor pendorong, dan akibatnya ia menjadi sangat ambisius dalam mencapai apa yang diinginkannya. Pada akhirnya Andam menghadapi kenyataan bahwa apa yang selama ini ia impikan dan usahakan tidak berhasil diwujudkan.

Dapat disimpulkan bahwa tematik dalam lakon ini tidaklah tunggal, tetapi terdiri dari beberapa sub-tema seperti tema psikologis, tema ekologis, tema filosofis-kosmologis, dengan tema sosial sebagai tema pokoknya. Premis adalah rumusan inti cerita, sebagai landasan ideal untuk menentukan arah tujuan cerita. Secara umum, yang menjadi premis dalam naskah ini adalah hal-hal umum yang berhubungan dengan etika dan perilaku yang disepakati secara umum di dalam masyarakat (etis), contohnya adat, kepercayaan, kebiasaan dan kelaziman yang dianut oleh suatu kelompok masyarakat.

Kejanggalan dan pelanggaran terhadap yang telah disepakati bersama, otomatis akan menimbulkan pertentangan yang berujung pada konflik.

Sedangkan pesan-pesan yang terdapat dalam lakon ini adalah :

- 1) Manusia yang melakukan perusakan terhadap tatanan yang berlaku akan menemui kegagalan, sebab tatanan (*cosmos*) akan selalu bertahan.
- 2) Perubahan yang dilakukan secara ekstrim terhadap adat, norma, dan tatanan yang berlaku akan mendapat tantangan dari masyarakat yang belum siap atau yang tidak bersedia untuk proses tersebut.
- 3) Semua kesalahan mempunyai sebab terjadinya. Mengatasinya bukanlah dengan “menghukum” akibatnya, tetapi mulai dari mengkaji lalu memperbaiki sebab/ asal kesalahan tersebut.
- 4) Perjuangan keras manusia akan membuahkan hasil, akan tetapi tidak selalu seperti yang diharapkannya.
- 5) Apa yang dianggap sebagai suatu kebenaran oleh seseorang, belum tentu sesuai dengan pandangan orang lain dan ketentuan/ sistem yang berlaku disuatu tempat/ masyarakat.
- 6) Sistem sosial yang mulai bergeser dari tatanan yang semula disepakati bersama, maka perlahan-lahan akan menampakkan kerusakan dan efek negatifnya.
- 7) Apa yang terjadi dalam perjalanan hidup seorang individu akan mempengaruhi pola pikir, pilihan, nilai-nilai, dan perspektif yang digunakannya dalam menjalani kehidupan.
- 8) Seorang yang mengalami trauma psikologis yang “tidak disembuhkan”, akan terus membawa cacat tersebut seumur hidup dan berpengaruh terhadap semua aspek yang menyangkut kehidupannya di masa akan datang.

- 9) Apa yang diperjuangkan seseorang adakalanya mengalami berbagai hambatan. Perjuangan untuk mengatasi hambatan ditemui, terkadang memberikan pilihan baru bagi individu tersebut sebagai alternatif lain dalam proses pencapaiannya.
- 10) Kesalahan/ dosa yang “dibiarkan” akan membawa akibat-akibat buruk dalam kehidupan.
- 11) Yang baik adalah baik, dan yang buruk adalah buruk. Keduanya tidak bisa dicampur-adukkan.

G. Aplikasi Analisis Naskah Drama

1. Analisis Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lainnya dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Peristiwa demi peristiwa saling mengikat, sehingga membangun kausalitas yang tak dapat dipisahkan. Selain fungsi utama untuk menyampaikan buah pikiran pengarang, plot juga memiliki fungsi untuk menangkap, membimbing, mengarahkan perhatian pembaca atau penonton, serta mengungkapkan dan mengembangkan watak tokoh-tokoh cerita. Aristoteles juga menjelaskan bahwa plot adalah roh drama. Dengan menghadirkan unsur-unsur plot seperti ketegangan (*suspence*), kejutan (*surprise*) dan ironi dramatik (*dramatic irony*) , sebuah karya sastra drama dapat menarik dan memelihara perhatian pembaca atau penonton.²

Plot dalam drama terkait langsung dengan “apa yang terjadi” dan secara mendasar bisa dikatakan sebagai istilah lain untuk struktur dramatik. Plot niscaya harus mempergunakan konflik dan menyuguhkan peristiwa dimana kekuatan yang saling berlawanan bertemu muka, hingga tahap resolusi akhir (*catastrophe*). Dan aspek paling penting dari plot adalah kesalinghubungannya dengan karakter atau tokoh cerita, mewujudkan ide-ide tokoh ke dalam laku (*action*) yang tepat. Dengan kata

² *Ibid.*, hal. : 139 – 144.

lain, plot menginformasikan kepada kita tentang seperti apakah gambaran suatu tokoh, dan setiap laku dramatik (juga semua yang ada dalam lakon) lahir dari motivasi tokoh cerita.³

Naskah lakon *Kalalatu* tergolong pada plot linier (lurus), karena perkembangan permasalahan disajikan secara berurutan (bergerak lurus) dari bagian awal sampai bagian akhir. Hanya saja, urutan kejadian dalam naskah ini bukanlah pergerakan teratur yang dipola dalam pembagian “adegan” dan “babak”. Penulis menggunakan pola pemanggungan dan pembagian waktu berdasarkan *alur kronologis*, yaitu menata peristiwa berdasarkan urutan “hari” dan “kejadian” yang menggambarkan waktu, tempat dan urutan peristiwa secara teratur/ berurutan.

Sedangkan sifat plot yang penulis pakai adalah plot tunggal. Sebab semua permasalahan yang penulis hadirkan tetap menjurus ke satu pokok permasalahan yang dibahas, dan plot bawah (sub-plot) penulis hadirkan sebagai pelengkap dalam membangun hubungan sebab-akibat untuk menciptakan keutuhan cerita.

Unsur-Unsur Plot

Unsur Plot adalah nama-nama atau pembagian-pembagian dari plot untuk menguraikan dan menjelaskan tentang plot itu sendiri, seperti :

1. Kilas Balik (*Flashback*)

Yaitu kilas balik suatu peristiwa yang sudah berlangsung dimasa lalu dan diceritakan kembali pada saat ini. Dalam lakon “Kalalatu”, banyak terdapat dialog yang menceritakan masa lalu. Seperti pada hari ketiga ; kejadian pertama, ketika Amak menceritakan masa lalu keluarganya kepada Nita.

AMAK : Ini cobaan bagi kami. Cobaan yang mungkin sangat berat bagi Andam. TERDIAM SEJENAK. Amak jatuh cinta pada laki-laki yang dalam pandangan keluarga besar kami adalah orang yang tak pantas untuk menjadi pendamping Amak. Laki-laki yang saat ini sedang bermain bersama anakmu. Tapi cinta Amak padanya tak membuat kami surut untuk tunduk begitu saja pada pandangan mereka. (dst.....)

³ Reaske, Christopher Russel. *How to Analyze Drama* (1966), hal : 35-36. Dalam skripsi *Lakon Nafsu Di Bawah Pohon Elm Karya Eugene O'Neill, Sebuah Pengkajian Dalam Perspektif Filosofis Nietzsche*, Fathul A. Husein, STSI Bandung (1997), hal : 83-84.

2. Ironi Dramatik

Yaitu sindiran yang menimbulkan daya dramatis, seperti dua kenyataan berbeda atau berlawanan yang terjadi bersamaan/ berkaitan. Dalam naskah ini dapat dilihat pada : 1) kejadian kedua dihari kedua, ketika Mak Randu yang digambarkan sebagai orang yang sangat memperhatikan tata-cara, kesopanan dan kepatutan, tetapi sering memperlihatkan kelakuan yang jauh dari apa yang diidealkannya, 2) Amak selalu mendoakan yang terbaik bagi anaknya (Andam), tetapi pada kenyataannya Amak tidak mampu untuk mencegah ketika tahu anaknya merencanakan sesuatu yang tidak baik, 3) rasa sayang dan keinginan untuk membahagiakan buah hati yang pernah disakiti, ketika dilakukan dengan cara-cara yang salah akhirnya justru mengantarkan “kesengsaraan” bagi anaknya.

3. Ketegangan (*Suspence*)

Adalah unsur plot yang menimbulkan ketegangan melalui kemampuannya untuk menumbuhkan dan memelihara rasa ingin tahu dan kepenasaran, sehingga di benak penonton timbul dugaan-dugaan apa yang akan terjadi sebagai akibat peristiwa yang telah terjadi.⁴ Sepanjang hari pertama dan kedua dalam lakon ini, kepenasaran penonton akan selalu diganggu karena ketidakjelasan apa yang sebenarnya direncanakan Andam dan Bastari sehingga menimbulkan keresahan di masyarakat. Contoh lainnya adalah kenekatan Andam untuk tetap ingin mewujudkan impiannya walaupun jelas kondisi Bukit Silinduang sudah semakin membahayakan.

4. Kejutan (*Surprise*)

Yaitu peristiwa yang tidak terduga sebelumnya dan membuat penonton terkejut, atau akibat apa yang menjadi dugaan penonton sebelumnya keliru dan peristiwa berbelok ke arah lain yang tidak disangka-sangka, dengan tetap memelihara kelogisan sebab-akibat yang menjadi tulang punggung alur cerita⁵. Dapat dilihat pada kejadian hari kelima dan keenam, ketika Apak diam-diam memutuskan

⁴ Sumardjo, Jakob & Saini, K.M. *Op. Cit.*, hal : 141.

⁵ *Ibid.*

untuk membela Andam, dengan cara membayar orang (Rizam) untuk menghasut masyarakat dan mengerahkan massa untuk pura-pura memberi dukungan.

2. Karakter (Penokohan)

Jika dilihat dari karakter dan pemikiran tokoh secara menyeluruh, dalam artian tidak hanya melihatnya ketika menghadapi masalah utama, tetapi juga pada karakter tokoh di masa lalu, maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas karakter tokoh-tokoh utama di dalam lakon ini tergolong *round character* / karakter bulat, yaitu karakter yang dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi dan motivasi yang dialami masing-masing tokoh, sekaligus menggambarkan kondisi psikologis manusia sesungguhnya secara utuh. Seperti pendapat Benny, bahwa realisme melukiskan manusia sebagai *ruond-character*, sebagai pribadi yang memiliki kompleksitas dan entitas psikologi yang utuh. Setiap kali ada upaya dari masyarakat untuk mendistorsi atau merenggut kompleksitas individu, teater realisme memperlihatkan konflik itu sebagai pertentangan antara dunia internal individu yang kosmotik berhadapan dengan institusi eksternal yang khaotik.⁶

Menurut Jakob & Saini, ada beberapa kriteria untuk mengenali karakter tokoh dalam sebuah cerita, seperti : 1) melalui apa yang diperbuatnya; tindakan-tindakannya, terutama sikap tokoh dalam menghadapi situasi kritis yang mengharuskan dia mengambil keputusan dengan segera, 2) melalui ucapan-ucapannya; dari ucapan seorang tokoh akan terlihat tingkat pendidikannya, orang berbudi halus atau kasar, 3) melalui penggambaran fisik tokoh; deskripsi bentuk tubuh dan wajah tokoh untuk memperkuat watak, 4) melalui pikiran-pikirannya; pikiran tokoh akan membentangkan perwatakannya dan menginformasikan alasan-alasan dari tindakannya, dan 5) melalui penerangan langsung.⁷

⁶ Yohanes, Benny. Artikel: *Jejak Realisme dan Pemodernan Teater di Indonesia* (2009), dalam buku : *Melakoni Teater, Sepilahan Tulisan Tentang Teater. 50 Tahun Studiklub Teater Bandung*. 2009, hal.: 79.

⁷ Sumardjo, Jakob & Saini K.M. *Op.Cit.* Hal : 65-66.

Tokoh-tokoh dapat memiliki berbagai watak sesuai dengan kemungkinan watak yang ada pada manusia, seperti jahat, baik, sabar, peragu, periang, pemurung, berani, pengecut, licik, jujur, dan atau campuran dari beberapa diantara watak-watak tersebut. Watak merupakan pendorong untuk terjadinya peristiwa dan menyebabkan gawatnya masalah-masalah yang timbul, sekaligus menjadi penggerak cerita.⁸

3. Tahap-Tahap Pembuatan Model Cerita

a) Penggalan Ide

Adapun alasan pemilihan ini didasarkan pada alasan subjektif peneliti yang mengharapkan nilai-nilai yang berlaku umum dan universal dalam cerita Malin Kundang, dapat diapresiasi dengan baik oleh publik secara luas, sehingga proses komunikasi dalam penyampaian pesan dapat berlangsung efektif. Sehingga perihal durhaka & kutukan yang menjadi dominan di dalam cerita Malin Kundang, tidak hanya menjadi semacam “alat” untuk menakut-nakuti agar seorang anak patuh pada orang tua, khususnya Ibu. Akibatnya, seorang anak diajarkan patuh karena takut, bukan dengan diberi pengertian kenapa harus patuh.

b) Pengolahan Ide

Seiring berjalannya waktu dan banyaknya “serpihan” yang telah peneliti kumpulkan, peneliti mulai meramunya menjadi sesuatu yang mungkin bisa disikapi dengan lebih baik. Untuk referensi cerita, peneliti mulai mengumpulkan buku-buku yang membahas permasalahan-permasalahan adat dan budaya Minangkabau kontemporer, dan terus mencari kemungkinan-kemungkinan pengungkapan

⁸ *Ibid.* Hal : 145.

cerita dan konflik. peneliti mulai merangkai-rangkainya dalam imajinasi, kemudian merangkainya dalam coretan-coretan kecil.

c) Proses Kreatif

Kisah Malin Kundang sudah menjadi sebuah komponen yang utuh sebelum peneliti berusaha mengurainya kembali satu-persatu. Helai-helai peristiwa yang menyusunnya peneliti pelajari, sampai akhirnya peneliti mendapatkan cara untuk menyusunnya kembali menjadi sesuatu yang berbeda dan menjadi lebih kaya. Cerita Malin Kundang lebih banyak berkisah tentang kehidupannya semenjak kecil hingga dewasa, yang diisi dengan perjuangan hidup dalam mengarungi kehidupan dan mengatasi rintangan untuk mencapai kesuksesan. Cerita penting berikutnya adalah ketika Malin Kundang pulang ke kampung halamannya. Kemudian ia bertemu ibunya, dan terjadilah peristiwa yang akhirnya membuat orang tua kandungnya itu sakit hati dan akhirnya mendoakan yang buruk untuk anaknya. Akhirnya Malin Kundang berangkat meninggalkan kampungnya, dan mengalami kecelakaan ketika doa ibunya dikabulkan.

Untuk lakon “*Kalalatu*”, peneliti mengambil bagian paling esensi dari cerita, yaitu ketika Malin (Andam) pulang dari perantauan dan kembali ke kampung halamannya. Sedangkan kehidupan masa lalunya peneliti jadikan sebab dari apa yang terjadi di kemudian hari. Andam yang telah sukses di perantauan pulang ke kampung halamannya. Selain membawa kesuksesan, ia juga membawa sebuah rencana besar. Rencana yang sudah ia impikan sejak kecil, yang membawanya untuk pulang dan menetap di kampung halamannya.

Ia bersama rekan-rekannya telah mempersiapkan pembangunan sebuah pabrik pengolahan kelapa demi meningkatkan kesejahteraan masyarakat kampungnya yang masih banyak terbelenggu kemiskinan. Ia menganggap kelapa yang melimpah di desanya sebagai potensi besar yang selama ini belum dimanfaatkan secara maksimal. Tapi rencana baiknya tidak diwujudkan dengan jalan yang baik

pula. Andam merencanakan membangun pabrik di lereng Bukit Silinduang, bukit yang dikeramatkan oleh masyarakat kampungnya. Tanah tempat ia akan mewujudkan rencananya adalah tanah yang sedang “bermasalah” secara adat, yaitu tanah ulayat kaum yang seharusnya dimanfaatkan untuk kepentingan bersama suatu suku (kaum), dan tidak boleh digadaikan, kecuali dengan alasan-alasan tertentu.

Setelah ibu Andam (Amak) menebus tanah tergadai itu, Andam merasa kalau inilah kesempatannya. Ia tidak menganggap bahwa apa yang dilakukannya adalah sebuah kesalahan. Bahkan dengan sengaja ia mencari-cari masalah dengan keluarga besar ibunya, karena ia ingin membalaskan dendam atas perlakuan buruk mereka selama ini. Andam membuat “kekacauan” ketika Amak sedang berusaha untuk memperbaiki kembali hubungan kekeluargaan yang sempat lama berada dalam masalah. Andam ingin “melenyapkan” bayangan buruk masa lalunya. Ia ingin mewujudkan kebahagiaan dan kejayaan hanya dengan ibu dan keluarga barunya, tanpa orang-orang dari masa lalu. Di sinilah perbedaan antara Amak dan Andam yang tidak bisa mereka masing-masing terima. Andam akan tetap mewujudkan apa yang menjadi impiannya walaupun saat ini ibunya tidak mendukungnya lagi, dan tidak pula melarangnya.

Di saat tentangan dari masyarakat semakin kuat karena sudah terbukti proyek ini merusak hutan Bukit Silinduang, Andam semakin dibutakan dengan impiannya, walaupun ia sadar atas bahaya yang mungkin menimpa. Ia akan terus berusaha sampai semuanya terwujud. Impiannya gagal karena bukit itu longsor bersamaan dengan upacara peletakan batu pertama pembangunan pabrik. Tak ada korban jiwa, tapi impian Andam telah hancur. Hubungannya dengan Amak juga sudah menemui jalan buntu, sebab mereka berbeda prinsip. Akhirnya Andam memutuskan untuk kembali ke perantauan, meninggalkan Amak yang disayanginya, dan masa lalu yang hendak dilupakannya.

Naskah *Kalalatu* menghadirkan beberapa permasalahan yang dialami oleh masyarakat Minang kontemporer, seperti permasalahan merantau, permasalahan adat, pengikisan nilai-nilai moral dan adat, serta bencana alam dan bencana ekologis yang disebabkan kerusakan alam yang disengaja.

Alasan pemilihan judul “*Kalalatu*” untuk lakon ini adalah karena apa yang terjadi secara keseluruhan dalam naskah ini mirip dengan sifat, kebiasaan dan siklus kehidupan *kalalatu* (*laron*, *kelekatu*, *siraru*) itu sendiri. Siklus metamorphosis *kalalatu* yang awalnya berasal dari telur yang dihasilkan ratunya, kemudian menetas dan menjadi rayap pekerja, kemudian semakin dewasa dan memiliki sayap, sampai akhirnya bisa terbang. Jika musim hujan tiba, sarangnya akan lembab, dan mereka akan segera mencari cahaya/ lampu untuk menghangatkan tubuh sekaligus mencari pasangan untuk kawin. Tetapi “ritual” ini akan banyak memakan korban. Tidak sedikit *kalalatu* yang sayap tipisnya patah, dan akhirnya menemui ajal. Metafora inilah yang peneliti gunakan sebagai judul naskah ini. Perjuangan hidup manusia yang berangkat dari bawah, memberikan impian-impian untuk terus mencapai puncak kebahagiaan. Banyak yang berjuang lalu berhasil, dan banyak juga yang gagal. Manusia yang selalu berorientasi untuk mencari “cahaya”, dalam artian kebahagiaan, harta/ materi, kedudukan, nama baik, martabat dan kenikmatan lainnya, tidak ubahnya seperti *kalalatu* yang mencari cahaya dan kehangatan jika sarangnya lembab.

Acuan Konvensi Model Naskah

Gaya merupakan ungkapan dasar penciptaan panggung yang secara keseluruhan berfungsi untuk mencapai keutuhan sebuah produksi panggung yang sebahagian besar diperoleh melalui pilihan materi konvensi dan teknik tertentu, pilihan kualitas artistik, serta batasan pengungkapan medianya.⁹ Seperti yang diamati oleh Kernodde, gaya presentasi adalah gaya yang berusaha menghadirkan seluruh kenyataan keseharian di atas panggung apa adanya, sedangkan gaya representasi merupakan

⁹ *Ibid.*, hal : 361.

keinginan seniman untuk menghadirkan panggung sebagai interpretasi seluruh formula dan unsur-unsur pemanggungan yang secara kesejarahan telah hadir.¹⁰ Berdasarkan pendapat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pertunjukan teater yang menggunakan konvensi realisme lebih dekat dengan ciri-ciri gaya presentasi.

Dalam naskah ini peneliti menggunakan *alur kronologis*, sehingga penataan peristiwa sesuai dengan urutan waktu kejadian. Pembagian waktu dan tempat kejadian bukan lagi dalam bentuk “babak dan adegan”, tetapi “hari dan kejadian”. Dalam satu hari di lakon ini terdapat satu kejadian atau lebih, di lokasi kejadian yang sama maupun berbeda, dengan pergantian tempat kejadian yang bersifat fleksibel, sedangkan waktu kejadian disusun secara berurutan.

Peneliti juga menghadirkan pertunjukan lain di dalam pertunjukan. Dalam lakon “*Kalalatu*”, penonton akan diajak untuk menyaksikan dua pertunjukan sekaligus di atas satu buah panggung (dalam satu peristiwa pertunjukan yang bersamaan). Yang pertama adalah drama dari lakon “*Kalalatu*” sendiri, dan yang kedua adalah pertunjukan *bakaba*, yang dikisahkan dalam lakon ini membawakan ringkasan Hikayat Malin Kundang, yang setiap malam disaksikan oleh tokoh Apak. Tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada penonton menyaksikan pertunjukan yang tumpang-tindih, tetapi saling mengisi, sehingga penonton dapat secara langsung “membandingkan” antara cerita Malin Kundang versi asli yang dibawakan melalui pertunjukan *bakaba*, dan lakon *Kalalatu* yang merupakan reinterpretasi cerita Malin Kundang yang disajikan dalam bentuk pertunjukan drama yang menggunakan konvensi realisme. Cerita tersebut disajikan dalam bentuk syair *kaba* yang menjadi ringkasan kisah perjalanan hidup Malin Kundang yang disesuaikan dengan perkembangan konflik dan peristiwa dalam naskah *Kalalatu*. Seandainya apresiator awan tidak berhasil menangkap hubungan dan perbandingan antara keduanya, tidaklah hal ini menjadi suatu masalah, sebab apresiator tersebut dapat menikmati cerita yang dihadirkan lakon *Kalalatu* sebagai sebuah cerita yang utuh.

¹⁰ *Ibid.*, hal : 359.

Pilihan peneliti untuk menghadirkan pertunjukan *bakaba* juga berfungsi untuk memberikan aksesoris Minangkabau yang menjadi latar budaya dalam naskah ini.¹¹

Pada bagian inilah gaya presentasi juga peneliti sisipi dengan gaya representasi. Tujuan akhirnya bukanlah untuk memaksa penonton menganggap bahwa kedua cerita ini adalah cerita yang sama dengan pola konflik dan kejadian yang berbeda, tetapi menawarkan perbandingan, sehingga penonton bebas melakukan interpretasi baru terhadap apa yang dilihatnya. Sedangkan kesimpulannya tetap berada di benak masing-masing penonton/ apresiator. Dalam proses penciptaan lakon, penulis menawarkan beberapa eksplorasi kreatif dalam menciptakan efek-efek khusus untuk menciptakan spektakel¹² yang memberi penekanan pada laku (*acting*), pikiran dan perasaan tokoh, pemanggungan, dan penataan artistik, seperti :

1) Efek Psikologis (Emosi) :

- a. Emosi sebagai kekuatan utama untuk menyampaikan pesan dan cerita dengan menghadirkan hubungan yang tanpa interaksi sedikitpun antara dua tokoh yang berada dalam ruang dan waktu yang sama, karena dua tokoh tersebut sedang terlibat konflik serius (tokoh Andam dan tokoh Apak).
- b. Menciptakan konflik antara dua individu yang sangat dekat secara emosional, tetapi akhirnya memutuskan untuk memilih jalan masing-masing karena perbedaan prinsip (tokoh Andam dan tokoh Amak).
- c. Laku (*acting*) “diam” seorang tokoh dapat “berbicara” dan menginformasikan pesan kepada penonton (tokoh Andam).

¹¹ *Bakaba* yang berasal dari Minangkabau, adalah salah satu jenis seni pertunjukan (seni bertutur/ teater tutur) yang merupakan produk kebudayaan masyarakat peladang yang biasanya bermukim di daerah yang berbukit-bukit. Dalam pertunjukan ini ada tempat pertunjukan dan penonton, serta seniman penutur yang biasanya terdiri dari satu orang yang menguasai seluruh pertunjukan sebagai penutur, pelantun lagu, dan pemain musik tunggal. Sumardjo, Jakob. *Estetika Paradoks*. (2006), hal : 134.

¹² Penjelasan lengkap mengenai spektakel atau *mise en scène*, baca Yudiaryani. *Panggung Teater Dunia. Perkembangan dan Perubahan Konvensi* (2002), hal. : 363, 364.

2) Efek Artistik & Pemanggungan :

- a. Alur kronologis yang menghadirkan tempat kejadian yang berbeda dalam satu hari, seperti antara set dekor Rumah Andam & Rumah Bastari (*in-door*), juga menghadirkan suasana Pasar Malam & Acara Peletakan Batu Pertama (*out-door*).
- b. Teknik untuk menyatukan dua pertunjukan yang terpisah secara ruang dan waktu, sekaligus berbeda secara bentuk (drama realis di atas panggung dan pertunjukan *bakaba* yang merupakan pertunjukan teater tutur yang biasanya di pentaskan di tempat terbuka), tetapi keduanya memiliki benang merah yang sama, sehingga pesan sampai secara efektif dan efisien kepada apresiator.
- c. Tantangan atau penyiasatan untuk menghadirkan (suasana dan/ atau visualisasi) kondisi cuaca, dan kejadian bencana alam tanah longsor.

3) Eksplorasi Folklor

Cerita rakyat adalah cerminan dan gambaran bagaimana cara suatu kebudayaan memandang hidup dan meresapi kebudayaan yang dimilikinya. Di dalamnya tergambar motivasi, kebiasaan dan impian kolektif dari masyarakatnya yang menjadi semacam dokumentasi non-fisik dari kebudayaan itu sendiri. Dengan memandangnya dari sudut yang lain dan berbeda, terbukalah kemungkinan ditemukannya sesuatu yang baru dalam menyikapi dan memilih langkah yang hendak diambil ketika menjalani kehidupan mutakhir.

Sebagai sebuah warisan, cerita rakyat bukanlah hal yang harus diterima apa adanya dan/ “dibiarkan” begitu saja. Nilai-nilai yang dibawanya bersifat universal, tetapi tetap perlu untuk “direvitalisasi” agar bisa sesuai dengan perkembangan zaman. Cerita rakyat adalah karangan manusia, yang diciptakan untuk kepentingan manusia, dan tentunya perlu untuk menyesuaikan dengan keadaan

dan kebutuhan manusia yang dinamis dan berubah. Perubahan adalah suatu keniscayaan yang mengantar manusia pada pengalaman dan kebaruan.

Proses pencarian selalu dimaksudkan untuk menemukan suatu hal yang lebih baik daripada yang ada sebelumnya. Kecenderungan yang merupakan sifat alami manusia, untuk tidak putus asa mencari sesuatu yang dianggapnya sebagai sebuah kebenaran, yaitu nilai-nilai yang bersifat absolut dan universal.

Proses untuk mencari kebaruan itu salah satunya dapat dilakukan dengan menciptakan interpretasi baru terhadap apa yang sudah ada. Dalam proses transformasi cerita rakyat yang penulis lakukan, interpretasi yang merupakan tafsir subjektif terhadap cerita yang sudah ada, disusupkan dalam jalinan kisah baku yang sudah diterima secara luas oleh masyarakat. Semua ini berakhir menjadi sebuah tawaran yang juga akan ditanggapi dan disusupi interpretasi baru berikutnya dari apresiator. Proses inilah yang akan mengantarkan manusia pada titik akhir pencariannya.

Cerita bisa menjadi basi, tapi tidak dengan nilai-nilainya yang universal. Perkembangan zaman dan teknologi mungkin saja dapat menggeser peran cerita rakyat / dongeng yang pada masa dahulu menjadi media yang efektif dalam penyampaian nilai-nilai dan ajaran yang dianut suatu kelompok masyarakat. Dan untuk menyiasati agar nilai-nilai itu mendapat apresiasi dalam masyarakat yang telah berubah, salah satu caranya adalah dengan melakukan transformasi cerita rakyat menjadi cerita yang dekat dengan permasalahan saat ini. Agar jarak pengalaman estetis sebuah karya seni dan apresiatornya tidak terlalu jauh, sehingga dapat meningkatkan efektivitas sebuah proses komunikasi.

Pembelajaran *Outcome-Based Education* (OBE)

Tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari capaian hasil dan proses pembelajaran. *Outcome Based Education* (OBE) atau disebut dengan pendidikan berbasis hasil adalah pendidikan yang berpusat pada peserta didik, berorientasi pada hasil untuk pendidikan dan pelatihan yang dibangun di atas gagasan bahwa semua peserta didik perlu dan dapat mencapai potensi penuh mereka meskipun tidak secara bersamaan Mathew. S. K. (2005). Hasil positif dari pendekatan sistem pembelajaran berorientasi luaran (OBE) ditandai dengan terpenuhinya capaian pembelajaran yang ditentukan pada mata kuliah. Penerapan OBE belum banyak diimplementasikan di lembaga pendidikan. Oleh karena itu OBE diharapkan dapat membantu menghasilkan peserta didik yang kreatif, interaktif dan inovatif.

Salah satu pendekatan dalam pengajaran di abad 21 ini adalah *Outcome Based Education* atau disingkat dengan OBE. OBE dirancang untuk membantu peserta belajar untuk mencapai hasil yang telah ditentukan (*outcome targeted*). Pendekatan OBE ini menekankan pada keberlanjutan proses pembelajaran secara inovatif, interaktif, dan efektif. OBE mempengaruhi proses pembelajaran mulai dari rancangan kurikulum, capaian pembelajaran, metode pembelajaran, bentuk evaluasi serta lingkungan pembelajaran. Di perguruan tinggi di Indonesia, kurikulum OBE ini selain sebagai sarana analisis untuk membentuk mata kuliah baru dari capaian pembelajaran yang sudah ditentukan, juga dapat digunakan sebagai evaluasi kurikulum yang sedang berjalan, dengan mengevaluasi tiap-tiap mata kuliah yang sudah ada dengan acuan capaian pembelajaran Prodi yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Pengelolaan kurikulum OBE perlu didukung menggunakan sistem agar evaluasi capaian pembelajaran pada kurikulum dapat dilakukan dengan mudah.

Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa sistem *Curriculum Management System* (CMS) atau aplikasi manajemen kurikulum diperlukan dalam kegiatan pengelolaan dan evaluasi kurikulum.

Komponen penting kurikulum OBE di Indonesia berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 dalam penyusunannya harus saling terkait satu komponen dengan komponen yang lainnya. Komponen Profil Lulusan mesti diturunkan ke dalam bentuk kemampuan akhir yang ingin dicapai yang disebut dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Komponen CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) adalah turunan dari CPL program studi yang dibebankan pada mata kuliah program studi sedangkan Sub-CPMK adalah turunan langsung dari CPMK dalam bentuk yang lebih spesifik. Tahapan Pertemuan mata kuliah yang disusun oleh dosen di dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah mesti terhubung secara langsung dengan komponen Sub-CPMK.

Berikut ini adalah contoh CPMK yang merupakan turunan dari CPL mata kuliah Dramaturgi hasil evaluasi dari proses penelitian ini.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)/ <i>Learning Outcome</i> (LO)	
Kode CPL/LO	Unsur CPL/LO
Sikap	- Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengembangkan dan melestarikan seni-budaya yang berkembang di masyarakat.
Ketrampilan Umum (KU)	- Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau karya, dan kritik seni.
Pengetahuan (P)	- Mampu menganalisis fenomena seni desain dalam film dan teater menggunakan teori Dramaturgi.
Keterampilan Khusus (KK)	- Mampu menjelaskan pengertian dan ruang lingkup ilmu Dramaturgi. - Mampu menjelaskan hubungan Dramaturgi dengan desain interior, khususnya pengaplikasiannya dalam tata artistik film dan teater (seni pertunjukan). - Mampu menjelaskan pengertian, bentuk, dan ciri-ciri drama, serta pewayujudannya dalam film dan teater.
CP Mata Kuliah	1. Mampu menjelaskan <i>Mise en Scene</i> dalam film dan

(CPMK)	Spektakel dalam teater. 2. Mampu menjelaskan tentang unsur-unsur drama. 3. Mampu menjelaskan tentang unsur-unsur Dramatik dan Artistik dalam objek karya drama dalam media audiovisual (film) dan seni pertunjukan (teater). 4. Mampu mendeskripsikan unsur Suasana, Rasa, dan Makna dari karya film dan teater.
Sub CPMK (Kemampuan Akhir)	1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian, bentuk, dan ciri-ciri drama, serta perwujudannya dalam film dan teater. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan pembagian <i>Mise en Scene</i> dalam objek film. 3. Mahasiswa dapat menjelaskan unsur dramatik dalam film. 4. Mahasiswa dapat menjelaskan mendeskripsikan makna, suasana, dan rasa dari sebuah karya drama dalam bentuk audio-visual (film). 5. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan pembagian unsur Struktur dan Tekstur dalam karya seni pertunjukan (teater). 6. Mahasiswa dapat mendeskripsikan makna, suasana, dan rasa dari sebuah karya drama dalam bentuk seni pertunjukan. 7. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan macam-macam Bentuk Drama dan Gaya Teater.
Bahan Kajian	❖ Pengantar Dramaturgi. ❖ <i>Mise en Scene</i> Film. ❖ Struktur & Tekstur Pertunjukan Teater. ❖ Sejarah Perkembangan Teater. ❖ Bentuk & Gaya Teater. ❖ Desain Produksi dan Pemanggungan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Dramaturgi merupakan mata kuliah teori yang wajib ditempuh pada semester V dengan bobot 2 SKS. Matakuliah ini berisi materi dan penjelasan mengenai pengetahuan dasar dramaturgi, serta aplikasinya dalam media seni audiovisual (film) dan seni pertunjukan (teater). Matakuliah ini menjelaskan materi dasar ilmu dramaturgi secara umum, untuk membantu mahasiswa dalam memahami pengertian dan ruang lingkup ilmu Dramaturgi, serta hubungannya dengan ilmu Desain Interior. Secara khusus, matakuliah ini juga mempelajari proses pengaplikasian ilmu dramaturgi dalam tata artistik dan desain produksi film (audiovisual) dan teater (seni pertunjukan). Setelah menempuh matakuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat memahami dasar-dasar ilmu Dramaturgi dan penerapannya dalam desain artistik untuk kebutuhan film dan tata panggung pada seni pertunjukan, guna memperkaya referensi dan

	pengetahuan mahasiswa Prodi Desain Interior.
Basis Penilaian	: a. Aktifitas Partisipatif (<i>Case Methode</i>) / Hasil Proyek (<i>Team Base Project</i>) = 40 %
	b. Tugas = 10 %
	c. Keaktifan = 10 %
	d. UTS = 15%
	e. UAS = 25%
Daftar Referensi	1) Harymawan. RMA. 1988. <i>Dramaturgi</i>. Bandung. CV. Rosda. 2) Pratista, Himawan. (2017). <i>Memahami Film</i>. Yogyakarta: Montase Press. 3) Barsam, R., & Monahan, D. (2016). <i>Looking At Movies An Introduction to Film (5th ed.)</i>. New York: W.W Norton & Company. 4) Dewojati, Cahyaningrum. 2010. <i>Drama, Sejarah, Teori, dan Penerapannya</i>. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press. 5) Riantiarno, N.. 2011. <i>Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan</i>. Jakarta. Grasindo. 6) Brockett, Oscar G. 1965. <i>The Theatre an Introduction</i>. USA. Holt, Rinehart and Winston Inc. 7) Holt, Claire. 2000. <i>Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia</i>. Bandung. Arti.line 8) Sumanto, Bakdi. 2001. <i>Jagat Teater</i>. Yogyakarta. Media Pressindo. 9) Sumardjo, Jakob. 1999. <i>Ikhtisar Sejarah Teater Barat</i>. Bandung. Angkasa. 10) Yudiaryani. 2002. <i>Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi</i>. Yogyakarta. Pustaka Gondho Suli.

Berikut ini adalah contoh CPMK yang merupakan turunan dari CPL mata kuliah Penulisan Lakon hasil evaluasi dari proses penelitian ini.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)/ <i>Learning Outcome</i> (LO)	
Kode CPL/LO	Unsur CPL/LO
Sikap	- Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengembangkan dan melestarikan seni- budaya yang berkembang di masyarakat.
Ketrampilan Umum (KU)	- Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau karya, dan kritik seni.
Pengetahuan (P)	- Mampu menganalisis fenomena seni menggunakan teori sosial & budaya.
Ketrampilan Khusus (KK)	- Mampu menulis lakon dengan memahami konsep dan contoh-contoh keragaman Folklor yang tersebar di Nusantara beserta perkembangan dan fenomena terkait. - Memahami nilai-nilai dari Folklor beserta realita dalam masyarakat pemiliknya. - Menguasai konsep, teori dan praktik penulisan naskah lakon.
CP Mata Kuliah (CPMK)	5. Mampu menyusun naskah lakon dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan. 6. Mampu memahami bentuk, fungsi, sifat, dan keragaman Folklor di Nusantara. 7. Mampu menjelaskan tentang teori-teori dan keterkaitan Folklor dengan masyarakat pendukungnya. 8. Mampu menganalisis nilai-nilai dan fungsi suatu jenis Folklor yang berkembang di kelompok masyarakat tertentu. 9. Mampu menyusun naskah lakon yang bersumber dari cerita rakyat Nusantara, beserta analisis fenomena masyarakatnya.
Sub CPMK (Kemampuan Akhir)	8. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian naskah lakon dan tahapan pembuatannya. 9. Mahasiswa dapat mengetahui pengertian, bentuk, dan ciri-ciri dari beragam Folklor yang terdapat di Nusantara. 10. Mahasiswa dapat mengetahui tentang teori-teori terkait perkembangan dan keilmuan Folklor di dunia dan di Nusantara. 10. Mahasiswa mampu memahami sifat dan fungsi dari beragam bentuk Folklor di Nusantara. 11. Mampu menjelaskan tentang teori-teori dan keterkaitan Folklor dengan masyarakat pendukungnya. 12. Mampu menganalisis nilai-nilai dan fungsi suatu jenis Folklor, khususnya cerita rakyat yang berkembang di

	kelompok masyarakat tertentu. 13. Mampu menyusun naskah lakon yang bersumber dari cerita rakyat Nusantara, beserta analisis fenomena masyarakatnya.
Bahan Kajian	❖ Penulisan Kreatif. ❖ Teori-Teori Folklor. ❖ Teori-Teori Sastra & Budaya. ❖ Dramaturgi. ❖ Kreativitas Penulisan Lakon.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Penulisan Lakon merupakan mata kuliah praktek yang wajib ditempuh pada semester IV dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah ini mempelajari tentang penulisan naskah lakon yang bersumber dari keanekaragaman Folklor di Nusantara. Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat mengetahui bentuk, ciri-ciri, sifat, dan fungsi dari beragam Folklor Nusantara serta memahami pengertian dari istilah-istilah dalam keilmuan Folklor. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat menelaah secara kritis berbagai Folklor (cerita rakyat) yang terdapat di Nusantara sebagai inspirasi dan informasi untuk mendukung kajian dan penciptaan karya seni (naskah da pertunjukan) di Prodi Teater.
Basis Penilaian	: a. Aktifitas Partisipatif (<i>Case Methode</i>) / Hasil Proyek (<i>Team Base Project</i>) = 40 %
	f. Tugas = 10 %
	g. Keaktifan = 10 %
	h. UTS = 15%
	i. UAS = 25%
Daftar Referensi	1) Danandjaja, James. 2002. <i>Foklor Indonesia ; Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain</i>. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti. 2) Jauhari, Heri. 2000. <i>Folklor : Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sastra, dan Sejarah</i>. Bandung : Yrama Widya. 3) Endraswara, Suwardi. 2013. <i>Folklor Nusantara : Hakikat, Bentuk,dan Fungsi</i>. Yogyakarta : Ombak. 4) Faruk. 2010. <i>Pengantar Sosiologi Sastra</i>. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 5) Harymawan. RMA. 1988. <i>Dramaturgi</i>. Bandung. CV. Rosda. 6) Hasanuddin WS. 1996. <i>Drama, Karya Dalam Dua Dimensi, Kajian Teori, Sejarah dan Analisa</i>. Bandung. Angkasa. 7) Abrams, M.H. 1979. <i>The Mirror and the Lamp, Romantic Theory and The Critical Tradition</i>. London. Oxford University Press, Inc. 8) Minderop, Albertine. 2011. <i>Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus</i>. Jakarta. Yayasan Obor

	Indonesia. 9) Riantiarno, Nano. <i>Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan</i> . Jakarta: Grasindo, 2011. 10) Waluyo. J., Herman. 2001. <i>Drama : Teori dan Pengajarannya</i> . Yogyakarta : Hanindita Graha Widia.
--	---

Contoh format pengerjaan tugas mata kuliah Penulisan Lakon :

JUDUL :

NAMA PENULIS :

TAHUN PENULISAN :

PELAKU :

Nama Tokoh 1 : Deskripsi,dll.

Nama Tokoh 2 : Deskripsi,dll.

SINOPSIS :

Semakin detail, semakin bagus.

ADEGAN 1

Pak Bedjo sudah dua bulan belum mendapat bayaran dari pekerjaannya sebagai pembersih kandang dan pemberi makan singa di sebuah kebun binatang yang kurang terurus. Kabarnya, pengelola kebun binatang ini sedang kesulitan dana untuk membayar gaji karyawannya akibat penutupan kebun binatang selama pandemi. Biaya operasional yang tinggi, sedangkan pemasukan nihil, membuat pengelola memprioritaskan dana bantuan pemerintah untuk biaya makan hewan koleksi mereka.

Dua tahun yang lalu, Pak Bedjo awalnya dirumahkan lalu akhirnya di PHK dari pekerjaan sebelumnya di pabrik garmen yang bangkrut karena krisis selama pandemi. Setelah enam bulan mencari pekerjaan, akhirnya ia memberanikan diri menerima pekerjaan berisiko di kebun binatang, sebagai pengurus kandang singa. Awalnya Pak Bedjo sempat ragu, karena ia tidak punya keahlian di bidang ini. Tetapi, karena sangat sulit mencari pekerjaan baru, ia tidak punya pilihan lain.

Singa jantan yang Pak Bedjo rawat sudah menghuni kebun bintang ini sejak lahir. Karena sudah cukup tua dan kurang atraktif, singa ini hanya dikandangkan di tempat karantina tanpa di tampilkan di kandang yang bisa dilihat pengunjung. Sehari-hari, singa yang tampak kurang bersemangat ini hanya tiduran dan sesekali mengelilingi kandang karantina yang sempit. Tugas Pak Bedjo untuk membersihkan kandang, lalu memberinya makan di pagi, siang, dan sore hari. Sekali makan, singa tua

ini diberi jatah tiga kilogram daging sapi segar. Lebih sering ia hanya memakan sebagian, dan mengabaikan sisanya. Tugas Pak Bedjolah yang akan membereskan sisa makanan singa di setiap waktu makan.

Pak Bedjo :

Singa Tua :

Instruksi :

1. Deskripsikan masing-masing tokoh dengan lengkap (fisiologis, sosiologis, psikologis).
2. Buat deskripsi dan dialog, sehingga cerita ini tersaji dengan lengkap dan tuntas.



Contoh hasil tugas mahasiswa :

Nama : Sisca Oktavia Susanti
NIM : 211241022

" Raja Pensiun "

Pak Bedjo seorang PHK Mantan buntut pabrik, kini bekerja menjadi seorang karyawan kebun binatang, mengurusi singa Jantan Tua, hanya bermodal keberanian. Karena selama pandemi tidak ada pemasukan, jadi Pak Bedjo belum menerima gaji karena bantuan dari pemerintah difokuskan untuk memberi makan singa dan hewan lainnya. Berada dalam sebuah kandang singa yang merupakan bagian kebun binatang yang cukup terkenal di Indonesia, ukuran kandang yang pas untuk seorang singa tua. Yang mana terdapat kerangkeng besi, batu besar di kanan dan kiri kandang dan pohon berenda bumbungan lain. Disitulah Pak Bedjo dan Singa Tua bertemu.

Pak Bedjo: Kiranya hari berhari semakin suram saja, uang tidak saya terima makan tidak saya dapatkan, tapi Singa Tua ini yang saban hari tiduran kebataanya. (Berbicara dengan mengerut)

Saya ikhlas sebenarnya bekerja disini, karena tidak ada pilihan lain yang dapat saya lakukan, seandainya saya tidak di PHK saya sudah pasti tidak disini, tidak perlu menjaga Raja pensiun ini, ah yaudahlah. (Genggaman sapu ditanganya semakin erat saat membersihkan kotoran Singa, yang menjadi luapan emosinya)

Singa Tua: Hey... orang tua sudah lakukan saja pekerjaamu, jangan banyak bicara, segera selesai dan urus yang lain. (Dengan nada bicara berat lesu)

Pak Bedjo: Astagfirullah sejak kapan Singa bicara, Ya Tuhan, dunia semakin gila, Singa bicara ra ra ra... Kau bisa bicara? (bertanya sedikit gemetar)

Singa Tua: Aku memang bisa bicara, beginilah caraku berkomunikasi dengan bangraku, Kau tidak perlu bertanya bagaimana aku bisa bicara, urus pekerjaanmu jangan banyak mengeluh atau Kau akan tahu akibat terlalu banyak mengeluh hidupmu akan susah?

Pak Bedjo: Hidupku memang sudah susah, tidak perlu kau perjelas lagi tetapi apakah Kau tidak akan memakanku?

Singa Tua: Tentu tidak, aku tidak sudi memakan daging tua yang selama hidupnya sengsara

Pak Bedjo: Slah apa kau bilang?! sengsara? aku begini adalah akibat dari para pemimpin, mandor, bos uana payah

Gambar 11. Contoh naskah yang dikerjakan sesuai format yang tersedia.

KEBEBASAN

Arrauna Bening 2023

Suatu pagi di daerah kebun binatang pinggiran kota. Salah satu kandang yang jauh dari keramaian. Kandang itu gelap hanya ada sinar matahari dari sela-sela ventilasi udara. Seorang laki-laki tua setengah baya masuk sambil membawa alat-alat kebersihan.

PAK BEJO : (Menghela nafas). Setiap hari aku hanya menghabiskan waktu di ruangan yang gelap ini.

Pak Bejo mulai membuka pintu kandang gelap itu. Kemudian cahaya mulai masuk dari celah pintu dan terdengar suara singa mengum dengan lirih.

Pak BEJO : Bahkan singa ini pun sudah tidak bersemangat. Aumannya pun hanya sebatas menguap.

Pak Bejo mulai membersihkan kandang itu.

PAK BEJO : Mari selesaikan hari ini dan segera pulang ke rumah.

Tiba-tiba singa tersebut berdiri dan mengelilingi Pak Bejo. Pak Bejo terkejut dan mulai ketakutan.

PAK BEJO : Eh, Eh, mau apa kau? Sabar, sebentar lagi jam makanmu. Tidak ada untungnya buatmu memakanku yang sudah tua ini. Dagingku sudah alot!

Pak Bejo berjalan mundur karena ketakutan. Ia sampai pada pojok kandang. Ia terhimpit dan terjebak.

PAK BEJO : (Sambil menengadahkan tangan) Ya Allah, ampunilah dosa hampa (Membaca doa sambil komat-kamit)

Tiba-tiba singa yang semula mendekati Pak Bejo ini diam dan menjatuhkan diri di kaki pak Bejo. Singa itu mengusapkan kepala di kaki Pak Bejo.

PAK BEJO : (Tersenyum) Rupanya dirimu sedang kesepian mencari teman?

Pak Bejo ikut duduk sambil mengelus kepala singa itu.

Pak Bejo : Rupanya di sini kita sama-sama kesepian ya? Kau pasti merasa sepi setiap hari berada dalam ruang gelap ini?

Singa tersebut diam sambil menatap dalam kedua mata Pak Bejo.

SINGA : Ya, aku kesepian.

PAK BEJO : (Terkejut) Kau! Kau hantu?

SINGA : Tenang, bukan aku yang berbicara tapi hatiku dan jiwaku yang berbicara.

Pak Bejo mencoba menenangkan diri

Gambar 12. Contoh naskah yang dikerjakan sesuai format yang tersedia.

HOW TO WRITE STORY from PICTURES

STORY STRUCTURE :

- **EXPOSITION** : Gambaran awal cerita
- **RAISING ACTION** : Konflik antar karakter/tokoh
- **COMPLICATION** : Penggawatan konflik karena pengaruh eksternal
- **CLIMAX** : Peristiwa paling dramatis, puncak konflik
- **RESOLUTION** : Keputusan akhir atau jalan keluar oleh tokoh utama
- **SURPRISE** : Peristiwa tidak terduga terjadi

NOTE :

- Cerita konvensional diawali oleh eksposisi dan diakhiri sampai resolusi
- **SURPRISE** adalah unsur tambahan untuk membuat 'open ending' yang lebih menarik
- **SURPRISE** efektif ditempatkan setelah resolusi, tapi bisa ditempatkan di tengah
- **SURPRISE** hasil kreativitas logika dan imajinasi penyusun cerita

Gambar 13. Format penulisan naskah lakon menggunakan struktur dramatik yang diperkenalkan oleh Benny Yohanes dengan memodifikasi konklusi di akhir cerita menjadi surprise dengan menghadirkan peristiwa yang tidak terduga.

Di bawah ini merupakan dua contoh ide penulisan naskah lakon yang ditulis dengan format di atas. Ide ini merupakan embrio dari naskah yang akan dikembangkan menjadi tugas UTS dan UAS.

EKSPOSISI (Gambar orang bercengkrama menggunakan masker full wajah)

Sebuah kota yang gelap diselimuti kabut serta gas beracun. Semua orang menggunakan masker full face untuk menghindari menghirup gas beracun itu. Selain itu di kota ini sedang terjadi perang antara pemerintah dan para pemberontak. Warga mengenakan masker tidak hanya untuk menghindari gas beracun tapi juga untuk menyembunyikan identitas mereka.

RAISIT...

Ditengah kekacauan kota itu, terdengar bunyi senapan yang bertubi-tubi diikuti oleh bunyi langkah kaki. Segerombol pasukan khusus pemerintah mulai memasuki kawasan pemukiman warga. Para wanita dan anak-anak berteriak ketakutan. Sedangkan pasukan itu mulai membabi buta memasuki rumah warga untuk mencari seseorang.

COMPLICATION (4 orang pilot perempuan)

Tanpa disadari, 4 orang pemberontak wanita muncul dari antara rumah-rumah warga. Mereka tampak berani dan siap untuk melawan pasukan khusus dari pemerintah yang sudah merusak kedamaian warga. Pasukan khusus itu terkejut ketika dihadap 4 orang pemberontak. Tanpa ketakutan, 4 orang perempuan pemberani itu maju menyerang dengan peralatan sadanya. Suaranya menjadi tambah riuh karena perang yang muncul secara tiba-tiba.

KLIMAKS (Perempuan menggunakan kimono berdarah memegang pisau)

Ditengah suara adu tembak dan jeritan warga melihat pertempuran antara pasukan khusus dan pemberontak. Tiba-tiba muncul seorang wanita misterius mengenakan kimono putih meloncat dari atas atap. Ia turun ditengah pertempuran itu dan mulai menusuk dengan garangnya melawan pasukan khusus. Dibantu dengan 4 orang pemberontak wanita mereka berusaha mengembalikan kedamaian kota dan tekanan pasukan pemerintah.

RESOLUTION (Perempuan di tengah pohon)

Ketika pasukan khusus itu mulai terdesak oleh kekuatan perempuan kimono itu, tanpa disadari oleh orang-orang perempuan kimono itu justru perlahan menghilang dibalik kerumunan. Seseorang mengikutinya dan mencari tahu dari mana asal wanita itu. Orang ini pun terkejut ketika melihat perempuan kimono itu berdiri diantara pohon dan menghilang begitu saja.

SURPRISE (Perempuan mau up India)

Setelah itulah mulai muncul legenda mengenai Dewi Kedamaian. Sosok perempuan misterius yang muncul untuk membela warga dari ketidakadilan dan tekanan pemerintah.

AKRAUNA BENING

012011012

Gambar 14. Contoh naskah yang dikerjakan mahasiswa sesuai format yang tersedia.

Nama : Febrianna Herdikarani
 Nim : 211241006
 Materi : Peristiwa lara

Exposisi (Seorang pria duduk menangis sambil memegang kepala) Seorang pria duduk menangis setelah mengalami kegagalan. Pria tersebut menguraikan kisah itu terlihat sangat bingung. Dia kehilangan sebagian hartanya untuk membayar utang. Perusahaannya juga mengalami banyak masalah sehingga harus menutup. Pria itu juga bingung, bagaimana bisa perusahaannya bisa bangkrut. Apakah ada masalah dalam perusahaan ini? Jika iya, siapa dia dan mengapa harus pria ini yang menjadi targetnya. Kemudian pria ini pulang menemui istri dan anaknya. Dia sangat sayang pada istri dan anaknya. Istrinya sangat penyabar, selalu memotivasi nantikan ketika suami pulang. Meskipun keadaan sulit, istri juga tetap mengambil bagian tanggung jawab istrinya. Pria ini membentahi istrinya jika perusahaan nya bangkrut. Istrinya tetap tenang dan menenangkan suaminya.	Konflik (Seorang wanita berdiri di antara jalur pada akhirnya perusahaan itu harus dibayar dari nol lagi. Pria itu harus menafikan masalahnya searang. Keluarga itu akhirnya pindah rumah, memilih menjual rumah mereka yang besar untuk membayar utang. Hari demi hari pria itu yang biasanya hidup dengan segala kemewahan sehingga pria itu merasa terkejut. Saat istrinya mulai nantikan seandainya pria itu kadang marah. Melihat kondisi pria itu, istrinya memilih untuk menenangkan dirinya di sebuah tempat yang tenang.
Komplikasi (Seorang wanita itu mencari ketidakhadiran) Ibu pria itu mengetahui kondisi anaknya sangat sulit. Istrinya juga tidak bisa membantu dia pria itu karena perusahaan yang awalnya milik ibu ayahnya. Kini sudah di serahkan kepada anaknya. Pria itu selalu menyalahkan dirinya sendiri. Dia bertanggung jawab perusahaannya bangkrut karena karena perusahaan telah diborokkan. Dan yang membocorkan pasti kerupannya sendiri. Pria itu tidak bisa berbuat memikirkan bagaimana bisa membangun kembali perusahaannya itu.	Klimaks (Seorang pria menambat dirinya) Saking keseriusan, pria itu hampir ingin membunuh dirinya menggunakan pistol. Untung saja hal itu diketahui oleh istrinya. Pria itu masih bisa diselamatkan. Karena dukungan istrinya dan ibunya. Pria itu bisa kembali beristirahat dengan akal sehat. Dia akan tetap berusaha membangun perusahaannya yang sudah bangkrut. Pria itu berketetapan hati untuk membangun perusahaan itu kembali. Dia adalah ahisan dan tidak pernah dia melata itu bergaya jika perusahaan itu bangkrut di tangannya
Resolusi (Seorang seorang terantah terantah berantah) Setelah kejadian itu, saat pria itu ingin membunuh dirinya. Istrinya berusaha meluapkan waktu untuk banyak mengobrol dengan pria itu. Hari ini terlihat, kondisi pria itu sudah hampir stabil. Sedikit sedikit pria itu mengurangi beban pikirannya soal perusahaannya yang bangkrut itu. Akhirnya, pria itu memilih untuk mengakhiri perusahaannya. Pria itu bisa merasakan meskipun dia kehilangan semua harta dan perusahaan dan juga teman-temannya mulai menjauhi pria itu, setidaknya dia bisa menawarkan pertolongan sama sekali. Orang yang selalu ada, yang bisa menerima pria itu dalam kondisi apapun adalah istrinya. Kini dia jadi lebih perihuman kepada dirinya. Setelah dia selesai perusahaan itu juga pria ini sangat sibuk sekali. Sehingga terantah	Surprise (Seorang wanita terkejut terkejut) Pria ini dan istrinya pergi ke rumah ibunya. Rezekinya pria ini memiliki saudara 3. Satu dari mereka adalah anak angkat. Hal mengejutkan terjadi, pria itu tidak sengaja mendengar obrolan saudara angkat mengobrol dengan temannya. Dari obrolan itu pria ini sangat terkejut karena ternyata seseorang yg membocorkan rahasia perusahaan adalah saudaranya sendiri. Dia mengetahui itu pria ini berantem dengan saudaranya. Sedikit menyayangkan pengakuan mereka, saudaranya menguraikan bahwa teman untuk melindungi dirinya. Pertengkaran itu membuat dia pria ini teruka dan sebasia, darahnya mengencer kaji saudara itu.

Gambar 15. Contoh naskah yang dikerjakan oleh mahasiswa sesuai format yang tersedia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan naskah drama dalam perkuliahan Penulisan Lakon dan Dramaturgi menggunakan banyak metode. Perkembangan keilmuan dramaturgi dan kreativitas dramawan memunculkan variasi metode penciptaan naskah drama. Dalam perkuliahan Penulisan Lakon dan Dramaturgi menggunakan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) di ISI Surakarta, telah dimulai dengan menyusun RPS berdasarkan CPL, CPMK, dan Sub-CPMK yang diturunkan dari Profil Lulusan yang telah disepakati. Dari penelitian ini berdasarkan pelaksanaan perkuliahan didapat model penulisan drama berdasarkan folklor yang terdapat di Nusantara. Dalam proses penulisan, telah disediakan beberapa contoh teknik penulisan menggunakan format yang telah ditawarkan.

RPS yang telah disusun berdasarkan penelitian ini telah menerapkan konsep OBE dan telah diterapkan dalam perkuliahan dengan proses evaluasi dan revisi terus-menerus. Evaluasi dari pelaksanaan perkuliahan di kelas Penulisan Lakon bersama dosen pengampu dan mahasiswa memberikan kontribusi dalam penyusunan model-model penulisan drama.

B. Saran

Penyusunan model penulisan naskah drama merupakan proses mempersiapkan media pembelajaran dalam mata kuliah Penulisan Lakon dan Dramaturgi. Proses ini memiliki tantangan karena setiap individu punya kebebasan dalam proses kreatif penulisan naskah drama. Akan tetapi, model ini hanyalah panduan dalam bentuk tawaran format untuk memudahkan mahasiswa dalam menerapkan konsep *Outcome-Based Education* (OBE) dalam perkuliahan. Proses evaluasi dan perbaikan untuk memperkaya model-model yang telah tersedia diperlukan dan perlu terus dilakukan agar model yang tersedia selalu berkembang dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Abrams, M.H., & Harpham, Geoffrey, Galt. 2009. *A Glossary of Literary Terms*. Wadsworth Cengage Learning.
- Aminuddin. 1990. *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh.
- Batubara, A. K., & Firdiansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Pgri Lubuklinggau. *Elementary School Journal (ESJ)*, 10(3), 156-164.
- Damono, S. D. 1979. *Sosiologi Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danandjaja, James. 2002. *Foklor Indonesia ; Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Panduan untuk Mahapeserta didik dan Calon Mahapeserta didik*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta. Pustaka Widayatawa.
- Faruk. 2010. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Griswold. 1992. "The Writing on The Mud Wall: Nigerian Novels and The Imaginary Village" dalam *American Sociological Review*. Vol.57, pp. 709-724.
- Harymawan. RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung. CV. Rosda.
- Hasanuddin WS. 1996. *Drama, Karya Dalam Dua Dimensi, Kajian Teori, Sejarah dan Analisa*. Bandung. Angkasa.
- Kernodle, George & Portia Kernodle. 1978. *Invitation to The Theatre*. Brief Second Edition. New York. Harcourt Brace Jovanovic.
- Kemenristekdikti. (2018). *Pendidikan Berbasis Capaian Pembelajaran (Outcome-based Education/OBE)*. 1–55. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020. (2020). jdih.kemdikbud.go.id.
- Komaidi, Didik. 2016. *Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Media.

- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak: dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Miles, M dan Hubberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta. UI Press.
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Puisi*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:P.T. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. 2005.*Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oemarjati, Sri Boen. 1971. *Bentuk Lakon dan Sastra Indonesia*. Jakarta. Gunung Agung.
- Olivia, Femi. 2013. Lima sampai Tujuh Menit Asyik Mind Mapping Kreatif. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pradopo, Rachmat D. 1993.*Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pranoto, Naning. 2015. *24 Jam Memahami Creative Writing*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ratna, Nyoman Kutha. 1994. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Riantiarno, N.. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta. Grasindo.
- Riffaterre, Michael. 1978. *Semiotic of Poetry*.
- Semi, Atar. 1989. *Anatomi Sastra*. Bandung: Angkasa Raya.
- Singer, A. E. 2011. "A Novel Approach: The Sociology of Literature, Children's Books, and Social Inequality" dalam *International Journal of Qualitative Methods*.Vol. 10. No. 4, pp. 307-320.
- Siswanto, Wahyudi. 1993. *Psikologi Sastra*. Malang. OPF IKIP Malang.
- Soemardjo, Jakob & Saini, K.M.1991. *Apresiasi Kesusastraan Indonesia*. Jakarta. P.T. Gramedia Pustaka Utama.
- Suwarna, Dadan. 2012. *Trik Menulis Puisi, Cerita fantasi, Resensi Buku, Opini/Esai*. Tangerang: Jelajah Nusa.
- Tarigan, R. (2018). Pengaruh Model Pemecahan Masalah Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Siswa Di SDN 060856 Medan. *Elementary School Journal (ESJ)*, 8(2), 1-11.

- Tilaar, H.A.R. 2004. *Multikulturisme, Tantangan-Tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan* (Terjemahan Melani Budiyanata). Jakarta. Gramedia.
- Zulaeha, Ida. 2016. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: Unnes Press.

