

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Dalam deskripsi teori di bawah ini akan diuraikan beberapa hal sebagai landasan penelitian, yaitu tentang hakikat menulis, pengertian naskah drama, dan pembelajaran naskah drama menggunakan media film indie (*independent*). Selain itu, akan dijelaskan tentang kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis penelitian.

1. Hakikat Menulis

a. Pengertian Menulis

Keterampilan menulis sebagai salah satu cara dari empat keterampilan berbahasa mempunyai peran penting di dalam kehidupan manusia. Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai tujuan tertentu. Segala yang ada dalam pikirannya akan secara jelas terbuka dan mendapatkan kepuasan akan ide yang sudah terlontar.

Keterampilan menulis dapat diartikan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai keterampilan lain, di antaranya kemampuan menyusun pikiran dan perasaan dengan menggunakan kata-kata dalam bentuk kalimat yang tepat dan menyusunnya dalam suatu paragraf. Hal semacam ini sering dikenal dengan istilah mengarang atau menulis.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001: 1219), menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang dan membuat

surat) dengan tulisan. Sementara itu, Robert Lado (dalam Suriamiharja 1997: 1) mengatakan bahwa menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya.

Menulis merupakan komunikasi tertulis yang berusaha menyampaikan arti dengan perantaraan tulisan sebagai alat menyampaikan gagasan seseorang. Ada beberapa orang atau dalam hal ini adalah siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara lisan maka ia membutuhkan media tulisan yang dapat membantunya mengungkapkan gagasannya.

Menurut Suriamiharja (1997: 1), menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain secara tertulis. Sementara itu, Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi salah satu cara berkomunikasi, karena dalam pengertian tersebut muncul suatu kesan adanya pengiriman dan penerimaan pesan. Disini dapat dikatakan bahwa menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi secara tertulis, di samping adanya komunikasi secara lisan. Tidak semua orang dapat mengungkapkan perasaan dan maksud secara lisan saja. Itulah sebabnya menulis juga memiliki peranan penting dalam komunikasi

Menulis memerlukan adanya suatu bentuk ekspresi gagasan yang berkesinambungan dan mempunyai urutan logis dengan menggunakan kosa kata dan tata bahasa tertentu atau kaidah bahasa yang digunakan sehingga dapat menggambarkan atau dapat menyajikan informasi yang diekspresikan secara jelas.

b. Tujuan Menulis

Suriamiharja (1997: 2) menyatakan tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan.

Sementara menurut Tarigan (2008: 24), yang dimaksud dengan maksud atau tujuan penulis adalah “responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca”. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa:

- a) tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*).

- b) tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c) tujuan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*).
- d) tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Tujuan menulis menurut Hugo Hartig (dalam Tarigan 2008: 25-26) di antaranya adalah sebagai berikut:

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat)

2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Tujuan altruistik adalah kunci keterbacaan sesuatu tulisan.

3. *Persuasif purpose* (tujuan persuasi)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada pembaca.

5. *Self-expresssive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6. *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi keinginan kreatif dalam hal ini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7. *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi dan meneliti secara cermat dan menjelajahi pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat diterima dan dimengerti oleh para pembaca.

c. Manfaat Menulis

Banyak keuntungan yang didapat dan diperoleh dari kegiatan menulis. Menurut Akhadiah (dalam Suriamiharja 1997: 4), ada delapan manfaat menulis yaitu sebagai berikut.

1. Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya. Dengan menulis, penulis dapat mengetahui sampai di mana pengetahuannya tentang suatu topik. Untuk mengembangkan topik itu, penulis harus berpikir menggali pengetahuan dan pengalamannya.
2. Penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan. Dengan menulis, penulis terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan, serta membanding-bandingkan fakta untuk mengembangkan berbagai gagasannya.
3. Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Kegiatan menulis dapat memperluas wawasan penulisan secara teoritis mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
4. Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Dengan demikian, penulis dapat menjelaskan permasalahan yang semula masih samar.
5. Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara lebih objektif.
6. Dengan menulis sesuatu di atas kertas, penulis akan lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret.
7. Dengan menulis, penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif. Penulis menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan hanya menjadi penyadap informasi dari orang lain.

8. Dengan kegiatan menulis yang terencanakan akan membiasakan penulis berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.

Manfaat menulis menurut Enre (dalam Triyana 2010: 31) di antaranya (1) menolong kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui; (2) menulis menghasilkan ide-ide baru; (3) membantu mengorganisasikan pikiran kita; (4) menjadikan pikiran seseorang siap untuk dilihat dan dievaluasi; (5) membantu kita menyerap dan menganalisis; (6) membantu kita memecahkan masalah dengan tujuan memperjelas unsur-unsurnya, dan menempatkannya dalam suatu konteks visual sehingga ia dapat diuji.

Keterampilan menulis memberikan manfaat yang besar, baik untuk diri sendiri dan orang lain. Dalam pembelajaran menulis di sekolah terdapat menulis karya sastra sebagai salah satu kegiatannya. Langkah awal penulisan karya sastra dapat berupa menulis puisi, cerita pendek, dan menulis naskah drama.

Waluyo (2001: 159) menyatakan bahwa latihan menulis yang berkaitan dengan drama dapat berupa menulis drama (sederhana), menulis sinopsis drama, menulis resensi (teks drama maupun pementasan). Tugas menulis itu dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Hasilnya dapat dilaporkan kepada guru secara tertulis, dapat juga dibaca di depan kelas.

2. Naskah Drama

a. Pengertian Naskah Drama

Naskah adalah teks tertulis, sedangkan drama adalah cerita yang dilukiskan dalam gerak yang berisi dialog-dialog antar tokoh. Suryaman (2010: 10) menyatakan drama adalah karya sastra yang berupa dialog-dialog dan memungkinkan untuk dipertunjukkan sebagai tontonan. Drama termasuk seni sastra.

Naskah drama atau teks-teks drama ialah semua teks yang bersifat dialog dan isinya membentangkan sebuah alur (Luxemburg dalam Wiyatmi, 2005 : 43). Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001: 776), naskah berarti karangan seseorang yang belum diterbitkan; rancangan atau bahan-bahan berita yang siap untuk diset. Drama merupakan komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (*acting*) atau dialog yang dipentaskan cerita atau kisah terutama disusun untuk pertunjukan teater (Depdiknas 2001: 275).

Menurut Wiyanto (2002: 31-32), naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Bentuk naskah drama dan susunannya berbeda dengan naskah cerita pendek atau novel. Naskah drama tidak mengisahkan cerita secara langsung. Penuturan ceritanya diganti dengan dialog para tokoh. Jadi, naskah drama itu mengutamakan ucapan-ucapan atau pembicaraan para tokoh. Dari pembicaraan para tokoh itu penonton dapat menangkap dan mengerti seluruh ceritanya.

Sumber penulisan naskah drama bisa berasal dari ide atau imajinasi penulis, dari karya lain seperti, legenda, cerpen, novel dan sebagainya, atau dari kejadian-kejadian/keadaan sosial masyarakat. Waluyo (2001: 7) menyatakan dasar teks drama adalah konflik manusia yang digali dari kehidupan.

Dari beberapa pengertian tentang pengertian naskah drama tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa naskah drama merupakan suatu teks tertulis yang ditandai adanya dialog-dialog antar tokoh dan terdapat sebuah alur yang menghubungkan cerita tersebut.

Dalam menulis naskah drama diperlukan pengetahuan yang luas tentang berbagai tema yang terjadi. Penulisan naskah drama bisa atas dasar pengalaman pribadi atau peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Menulis naskah drama, perlu memperhatikan hal-hal yang menjadi karakteristik drama. Pengungkapan tokoh, penyampaian gagasan dengan alur yang logis, dan penggambaran *setting* yang jelas akan menciptakan naskah benar-benar hidup. Penulis harus bisa mengolah suatu konflik menjadi permainan yang menarik, dengan mengekspresikannya melalui jalinan peristiwa dan susunan kata yang mewakili gerak.

b. Unsur-unsur Naskah Drama

1) Plot atau Alur Drama

Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan (Waluyo

2001: 8). Menurut Wiyanto (2002: 24), secara rinci, perkembangan plot drama ada enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

a) Eksposisi

Tahap ini disebut pula tahap pengenalan, karena penonton mulai diperkenalkan dengan lakon drama yang akan ditontonnya meskipun hanya dengan gambaran selintas. Wujud pengenalan ini berupa penjelasan untuk mengantarkan penonton pada situasi awal lakon drama (Wiyanto 2002: 25).

b) Konflik

Pemain drama sudah terlibat dalam persoalan pokok. Dalam tahap ini mulai ada insiden (kejadian). Insiden pertama inilah yang memulai plot sebenarnya, karena insiden merupakan konflik yang menjadi dasar sebuah drama (Wiyanto 2002: 25).

c) Komplikasi

Insiden kemudian berkembang dan menimbulkan konflik-konflik yang semakin banyak dan ruwet. Banyak persoalan yang kait-mengait, tetapi semuanya masih menimbulkan tanda tanya (Wiyanto 2002: 26).

d) Krisis

Dalam tahap ini berbagai konflik sampai pada puncaknya (klimaks). Bila dilihat dari sudut penonton, bagian ini merupakan puncak ketegangan. Namun, bila dilihat dari sudut konflik, klimaks berarti titik pertikaian paling ujung yang dicapai pemain protagonis (pemeran kebaikan) dan pemain antagonis (pemeran kejahatan) (Wiyanto 2002: 26).

e) Resolusi

Dalam tahap ini dilakukan penyelesaian konflik. Jalan keluar penyelesaian konflik-konflik yang terjadi sudah mulai tampak jelas (Wiyanto 2002: 26).

f) Keputusan

Dalam tahap terakhir ini semua konflik berakhir dan sebentar lagi cerita selesai. Dengan selesainya cerita, maka tontonan drama sudah usai (bubar) (Wiyanto 2002: 26).

Plot dalam drama berfungsi (1) untuk mengungkapkan buah pikiran penulis teks, (2) menangkap, membimbing dan mengarahkan perhatian pembaca atau penonton, (3) mengungkapkan dan mengembangkan watak tokoh-tokoh cerita. Untuk menyusun gambaran peristiwa tersebut sehingga membentuk sebuah plot, pembaca mungkin akan menggarapnya berdasarkan urutan waktu maupun urutan sebab akibat.

2) Tokoh Cerita atau Karakter

Tokoh cerita adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa atau sebagian peristiwa yang digambarkan di dalam plot. Menurut Wiyanto (2002: 27), karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Dari sisi sifatnya dalam cerita, tokoh dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tokoh mayor, yakni tokoh yang bersifat penting dan tokoh minor, yakni tokoh yang tidak terlalu penting.

Watak para tokoh digambarkan dalam tiga dimensi (watak dimensional). Penggambaran itu berdasarkan keadaan fisik, psikis, dan sosial (fisiologis, psikologis, dan sosiologis). Keadaan fisik biasanya dilukiskan paling dulu, baru kemudian sosialnya. Pelukisan watak pemain dapat langsung pada dialog yang mewujudkan watak dan perkembangan lakon, tetapi banyak juga kita jumpai dalam catatan samping (catatan teknis) (Waluyo 2001: 17).

Waluyo (2001: 16) menyatakan tokoh-tokoh dalam drama dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, seperti berikut ini.

a) Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh-tokoh di bawah ini.

- (1) Tokoh protagonis, yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita.
- (2) Tokoh antagonis, yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita, dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita.
- (3) Tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun untuk tokoh antagonis.

b) Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut.

- (1) Tokoh sentral, yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses perputaran lakon. Tokoh sentral merupakan

biang keladi pertikaian. Dalam hal ini tokoh sentral adalah tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

- (2) Tokoh utama, yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral. Dalam hal ini adalah tokoh tritagonis.
- (3) Tokoh pembantu, yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rangkai cerita.

3) Dialog

Dialog adalah ekspresi yang diungkapkan oleh tokoh lewat media bahasa. Dialog-dialog yang dilakukan harus mendukung karakter tokoh yang diperankan dan dapat menunjukkan plot lakon drama. Dialog dapat terjadi antara dua tokoh atau lebih yang memperlihatkan perilaku atau watak masing-masing tokoh. Pada umumnya peranan dialog dalam teks dramatik adalah untuk menghidupkan tokoh atau membangun tokoh, watak, ruang, waktu dan lakuan. Dalam dialog biasanya ada interaksi timbal balik atau ada reaksi dari lawan main. Hal ini yang sebagai ciri dan fungsi dari dialog.

Dalam drama ada dua macam cakapan, yaitu dialog dan monolog. Disebut dialog ketika ada dua orang atau lebih tokoh yang bercakap-cakap. Disebut monolog ketika seseorang tokoh bercakap-cakap dengan dirinya sendiri. Dialog dan monolog merupakan bagian penting dalam drama, karena hampir sebagian besar teks didominasi oleh dialog dan monolog. Itulah yang membedakan teks drama dengan puisi dan novel (Wiyatmi, 2006: 52).

Menurut Waluyo (2001: 22), dialog juga harus hidup, artinya mewakili tokoh yang dibawakan. Watak secara psikologis, sosiologis maupun fisiologis dapat diwakili oleh dialog itu.

4) Tema atau Buah Pikiran

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang menarik (Wiyanto, 2002: 23). Waluyo (2001: 24) menyatakan tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandangan yang dikemukakan oleh pengarangnya. Sudut pandangan ini sering dihubungkan dengan aliran yang dianut oleh pengarang tersebut.

Unsur buah pikiran atau tema dalam drama terdiri dari masalah, pendapat, dan pesan pengarang. Unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam drama, tema akan dikembangkan melalui alur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis dengan perwatakan yang memungkinkan konflik dan diformulasikan dalam bentuk dialog (Waluyo 2001: 24).

Buah pikiran pengarang atau tema memiliki fungsi terhadap unsur-unsur drama lain. Buah pikiran merupakan tujuan akhir yang harus diungkapkan oleh plot, karakter, maupun bahasa. Oleh karena itu, buah

pikiran justru menjadi pedoman dan pemersatu bagi unsur-unsur drama lainnya.

5) Teks Samping

Teks samping atau petunjuk teknis mempunyai nama lain yaitu kramanggung. Dalam bahasa Inggris sering disebut *stage direction* atau *business* ataupun *nebentext*. Namun banyak orang yang menggunakan istilah teks samping untuk menyebut kramagung. Dalam kramagung dibutuhkan pengalaman visual yang kuat untuk memberi wujud secara lahir yang bersumber dari lubuk batin, agar drama menjadi gambaran kehidupan yang seolah-olah nyata untuk pementasan.

Teks samping juga berguna sekali untuk memberikan petunjuk kapan aktor harus diam, pembicaraan pribadi, lama waktu sepi antar kedua pemain, jeda-jeda kecil atau panjang, dan sebagainya (Waluyo 2001: 29). Biasanya teks samping menguraikan secara keseluruhan mengenai tokoh-tokoh atau situasi-situasi. Beberapa pengarang juga memberi petunjuk tentang gerak-gerik dan keterangan tentang cara pengungkapan. Petunjuk pementasan adalah hal yang sangat penting di dalam teks dramatik.

Menurut Suryaman (2010: 11), teknik penulisan naskah drama atau naskah drama memiliki kekhususan jika dibandingkan dengan teknik penulisan puisi atau prosa. Karena memiliki kemungkinan untuk dipentaskan, naskah drama memiliki teks samping (*nebentext*) dan dialog (*hauptext*). Teks samping atau petunjuk teknis sangat berguna bagi sutradara guna menyiasati

pementasan. Sutradara yang taat terhadap naskah, akan mengikuti semua petunjuk yang tertulis dalam teks samping.

6) Latar

Waluyo (2001: 23) menyatakan bahwa latar atau tempat kejadian cerita sering pula disebut latar cerita. Wiyatmi (2006: 51) menyatakan latar dalam naskah drama meliputi latar tempat, waktu dan suasana yang akan ditunjukkan dalam teks samping.

Dalam pentas drama, latar tersebut akan divisualisasikan di atas pentas dengan tampilan dan dekorasi yang menunjukkan situasi tertentu. Untuk memahami latar, maka seorang pembaca naskah drama, juga para aktor dan pekerja teater yang akan mementaskannya harus memperhatikan keterangan tempat, waktu, dan suasana yang terdapat pada teks samping atau teks nondialog (Wiyatmi 2006: 52).

7) Lakuan

Lakuan merupakan kerangka sebuah drama. Lakuan harus berkaitan dengan plot dan watak tokoh. Lakuan dalam sebuah drama adalah hal yang sangat penting, karena lakuan adalah proses perwujudan adanya sebuah konflik di dalam sebuah drama. Konflik adalah hal yang bersifat dramatik.

Dalam sebuah drama, lakuan tidak selamanya badaniah, dengan gerak-gerik tubuh, tetapi dapat juga bersifat batiniyah, atau laku batin, yaitu pergerakan yang terjadi dalam batin pelaku. Dalam hal ini gerakan itu hanya

dihasilkan oleh dialog. Dialog akan menggambarkan perubahan atau kekusutan emosi yang terungkap dalam sebagian dari percakapan pelakunya. Di sini situasi batin dapat pula terlihat dari gerak-gerik fisik seseorang, yang disebut sebagai dramatik *action* yang terbaik (Grabaniar dalam Wiyatmi, 2006: 52-53).

8) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama (Wiyanto 2002: 24). Pesan itu tentu saja tidak saja disampaikan secara langsung, tetapi lewat lakon naskah drama yang ditulisnya. Artinya, pembaca atau penonton dapat menyimpulkan, pelajaran moral apa yang diperoleh dari membaca atau menonton drama itu.

Menurut Waluyo (2001: 28), amanat sebuah drama akan lebih mudah dihayati penikmat, jika drama itu dipentaskan. Amanat itu biasanya memberikan manfaat dalam kehidupan secara praktis.

c. Istilah dalam Drama

Wiyanto (2002: 12-16) menyatakan dalam membicarakan drama banyak dijumpai istilah yang erat hubungannya dengan pementasan drama, antara lain sebagai berikut.

1) Babak

Babak merupakan bagian dari lakon drama. Satu lakon drama mungkin saja terdiri dari satu, dua atau tiga babak.

2) Adegan

Adegan adalah bagian dari babak. Sebuah adegan hanya menggambarkan satu suasana yang merupakan bagian dari rangkaian suasana-suasana dalam babak.

3) Prolog

Prolog adalah kata pendahuluan dalam lakon drama. Prolog memainkan peran yang besar dalam menyiapkan pikiran penonton agar dapat mengikuti lakon (cerita) yang akan disajikan. Prolog sering berisi sinopsis lakon, pengenalan tokoh-tokoh dan pemerannya, serta konflik-konflik yang akan terjadi di panggung.

4) Epilog

Epilog adalah kata penutup yang mengakhiri pementasan. Biasanya berupa kesimpulan atau ajaran yang bisa diambil dari tontonan drama yang baru saja disajikan.

5) Dialog

Dialog adalah percakapan para pemain. Dialog memainkan peran yang amat penting karena menjadi pengarah lakon drama. Artinya, jalan cerita drama diketahui oleh penonton lewat dialog para pemainnya.

6) Monolog

Monolog adalah percakapan seorang pemain dengan dirinya sendiri.

7) Mimik

Mimik adalah ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain.

8) Pantomim

Pantomim adalah ekspresi gerak-gerik tubuh untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain.

9) Pantomimik

Pantomimik adalah perpaduan ekspresi gerak-gerik wajah dan gerak-gerik tubuh untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain.

10) Gestur

Gestur adalah gerak-gerak besar, yaitu gerakan tangan, kaki, kepala, dan tubuh pada umumnya yang dilakukan pemain.

11) Bloking

Bloking adalah aturan berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lain agar penampilan pemain tidak menjemukan.

12) Gait

Gait berbeda dengan bloking karena gait diartikan tanda-tanda khusus pada cara berjalan dan cara bergerak pemain.

13) Akting

Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkannya. Bila gerakan-gerakan itu terlalu banyak, dinamakan over akting (laku lajak).

14) Aktor

Aktor adalah orang yang melakukan akting, yaitu pemain drama. Pengertian aktor bisa menjangkau pemain pria dan wanita, khusus pemain wanita disebut aktris.

15) Improvisasi

Improvisasi adalah gerakan atau ucapan penyeimbang untuk lebih menghidupkan suasana dalam pementasan.

16) Ilustrasi

Ilustrasi adalah iringan bunyi-bunyian untuk memperkuat suasana yang sedang digambarkan dalam pementasan.

17) Kontemporer

Kontemporer adalah lakon atau naskah serba bebas yang tidak terikat aturan atau kelaziman.

18) Kostum

Kostum adalah pakaian yang digunakan oleh para pemain dalam pementasan.

19) Skenario

Skenario adalah susunan garis-garis besar lakon drama yang akan diperagakan para pemain.

20) Panggung

Panggung adalah tempat para aktor memainkan sebuah pementasan.

21) Layar

Layar adalah kain penutup panggung bagian depan yang dapat dibuka dan ditutup sesuai kebutuhan disaat melakukan pementasan.

22) Penonton

Penonton adalah semua orang yang hadir untuk menyaksikan pertunjukkan drama.

23) Sutradara

Sutradara adalah orang yang memimpin dan paling bertanggung jawab dalam pementasan drama.

d. Drama Remaja

Drama sebagai sebuah karya sastra harus bisa menjangkau semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Bagi siswa sekolah menengah yang masih berusia remaja, pelajaran bahasa Indonesia khususnya mengapresiasi atau mementaskan sebuah naskah drama memiliki kesulitan tersendiri. Menurut Waluyo (2001: 1), di sekolah-sekolah naskah drama paling tidak diminati. Hal ini disebabkan karena menghayati naskah drama yang berupa dialog itu cukup sulit dan harus tekun.

Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dunia remaja masih berkuat tentang tema-tema disekitar mereka seperti tema percintaan, persahabatan atau keluarga. Mereka belum berani mengembangkan cerita diluar tema-tema tersebut. Tema-tema tersebut menjadi ide pokok yang dapat dengan mudah digambarkan dalam sebuah naskah drama.

Drama modern kini bisa dinikmati dalam bentuk yang berbeda. Penonton tidak perlu melihat pertunjukkan secara langsung, hanya perlu duduk didepan televisi dan kita akan bisa menikmati sajian drama modern. Dewasa ini, remaja seringkali mengikuti hal-hal yang terdapat dalam drama modern seperti film atau serial remaja. Naskah drama dan pertunjukkan drama yang sesungguhnya menjadi satu hal yang tidak lagi menarik bagi mereka.

3. Pembelajaran Menulis Naskah Drama dengan Media Film Indie (*Independent*)

a. Pembelajaran Menulis Naskah Drama di Sekolah

Pada hakikatnya pengajaran sastra di sekolah diarahkan pada kegiatan apresiasi sastra. Apresiasi sastra adalah kegiatan menggauli cipta sastra dengan sungguh-sungguh sampai menimbulkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap cipta sastra (Efendi dalam Suryaman 2010: 15).

Kegiatan apresiasi sastra meliputi membaca berbagai karya sastra, mempelajari teori sastra, mempelajari esai dan kritik sastra, serta mempelajari sejarah sastra. Di samping itu, perlu pula dilakukan kegiatan pendokumentasian atas informasi mengenai karya sastra serta kegiatan kreatif, yakni menulis karya sastra dan menulis bahasan terhadap karya sastra (Suryaman 2010: 15).

Salah satu bentuk pengajaran sastra di sekolah adalah dengan menulis karya sastra berwujud naskah drama. Pembelajaran menulis naskah drama juga merupakan kegiatan apresiatif sastra di sekolah. Pembelajaran menulis teks drama dalam penelitian ini adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis teks drama dengan baik dan benar, serta sesuai dengan kaidah penulisan drama. Pembelajaran menulis teks drama tidak akan maksimal tanpa terlebih dahulu dilakukan latihan.

Dalam pembelajaran drama (dan sastra), kiranya memang tidak cukup diberikan pengetahuan tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi

(unsur yang termasuk afektif) dan mementaskan (psikomotorik) (Waluyo, 2001: 161).

Materi pengajaran menulis naskah drama adalah menulis naskah drama itu sendiri dengan teknik penulisan yang memudahkan siswa untuk menulis. Pembelajaran memfokuskan pada hasil karya siswa dalam menulis naskah drama, dengan kompetensi dasar menulis naskah drama. Indikator dari kompetensi dasar tersebut adalah mendeskripsikan perilaku manusia ke dalam dialog naskah drama dan menarasikan pengalaman manusia dalam bentuk adegan dan latar pada naskah drama. Sebelum menulis naskah drama, siswa diberikan penjelasan mengenai apa itu naskah drama dan bagaimana menuliskan naskah drama.

Tujuan menulis naskah drama tidak lain adalah untuk membantu mengasah pikiran, logika, perasaan dan tingkah laku manusia dalam menyikapi berbagai kondisi yang terjadi dalam kehidupannya. Dengan menulis hasil cipta, rasa dan karya yang dituangkan dalam sebuah naskah drama, seseorang diharapkan dapat memiliki kepribadian yang kuat dan kaya akan berbagai pengalaman.

Menurut Suryaman (2010: 65), pembelajaran sastra dalam mata pelajaran bersastra bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menikmati, menghayati, dan memahami karya sastra. Namun, kegiatan bersastra juga belum berkembang secara maksimal oleh karena kemampuan dan kebiasaan membaca dan menulis mereka masih rendah.

Dalam penelitian ini, diujicobakan penggunaan media film indie (*independent*) untuk membantu siswa menuangkan ide, gagasan, imajinasi, dan keterampilannya dalam menulis naskah drama. Film indie (*independent*) diharapkan dapat menjadi salah satu media yang inovatif dalam pengajaran menulis naskah drama.

b. Film Indie (*Independent*) sebagai Media Pembelajaran Menulis Naskah Drama

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dapat dikatakan media adalah suatu saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada sumber yang lain. Pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3).

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad 2011: 21)

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media dapat berperan sebagai perangsang belajar serta dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kreativitas yang ada dalam diri siswa juga dapat dikembangkan dengan penggunaan media sebagai sarana belajar baru.

Manfaat media pendidikan menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994: 15) merincikan sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.

3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Arsyad (2011: 26) menyatakan dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat diperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
- b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 2011: 25-26).

Arsyad (2011: 29-32) menyatakan berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2011: 33-35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional dapat dikelompokkan ke dalam delapan kelompok, yaitu (1) visual media yang diproyeksikan (seperti proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips), (2) visual yang tidak diproyeksikan (seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu), (3) audio (seperti rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge), (4) penyajian multimedia (seperti slide plus suara (tape), multi-image), (5) visual dinamis yang diproyeksikan (seperti film, televisi, video), (6) cetak (seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*), (7) permainan (seperti teka-teki, simulasi, permainan papan), (8) realia (seperti model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

Pilihan media teknologi mutakhir dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu (1) media berbasis telekomunikasi (telekonferen dan kuliah jarak jauh), (2) media berbasis mikroprosesor (*computer-assisted instruction*,

permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc).

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu film. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2011: 33-35) film termasuk ke dalam pilihan media tradisional.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001: 316), pengertian film adalah: (1) film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan berisi potret)/ tempat gambar positif (di bioskop) gulungan yang disitu berisi cerita film bioskop yang dibuat dengan memotret gambar (lukisan tangan) berisi tampilan lucu, (2) lakon (cerita) gambar hidup.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu. Kemampuan film yang melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media film ini biasanya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Melalui media film ini, mereka dapat menyampaikan informasi, memaparkan proses mengenai sesuatu hal, menjelaskan konsep-konsep yang dianggap rumit, mengajarkan keterampilan dan berbagai kemudahan lain (Arsyad, 2011: 49).

Menurut Sadiman (2011: 68-69), sebagai suatu media, film memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut.

1. Film merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film.
2. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
3. Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
4. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
5. Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
6. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas.
7. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
8. Film memikat perhatian anak.
9. Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
10. Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan).
11. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Keuntungan film menurut Arsyad (2011: 49) adalah sebagai berikut.

1. Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, melakukan praktek, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat. Seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
4. Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
6. Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun yang perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu satu atau dua menit.

Sadiman (2011: 69) menyatakan film memiliki kelemahan antara lain harga/biaya produksi relatif mahal, film tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran, dan penggunaannya perlu ruangan gelap.

Arsyad (2011: 50) menyatakan penyediaan dan penggunaan media film bukan tanpa keterbatasan. Keterbatasannya antara lain sebagai berikut.

1. Pengadaan film umumnya memerlukan biaya cukup mahal dan memakan waktu banyak.
2. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Film indie (*independent*) adalah film yang secara sengaja dibuat oleh seseorang atau kelompok dengan biaya yang relatif rendah dan memiliki tema cerita yang berbeda dengan film layar lebar. Tema yang diangkat lebih beragam dan berani menyuarakan sebuah protes tentang suatu kejadian. Film indie (*independent*) memiliki karakteristik idealisme dan biaya murah. Secara teknis, film indie (*independent*) berdurasi dibawah 50 menit.

Kata 'indie' dalam proses produksi film bisa diartikulasikan dalam berbagai konteks. Pertama, kata ini merujuk kepada proses produksi film yang didanai sendiri tanpa ada bantuan dana dari pihak lain, sehingga dalam manajemen produksi terbebas dari pengaruh pihak lain. Kedua, kata ini merujuk kepada perlawanan terhadap mayor label, sebagaimana yang sering dipahami dalam konteks musik indie di dunia Barat (Junaedi 2009: 6).

Dari beberapa pengertian tentang film indie (*independent*) di atas dapat disimpulkan bahwa film indie adalah film yang dibuat seseorang atau kelompok secara mandiri untuk tujuan tertentu. Film indie (*independent*) biasanya berdurasi lebih singkat dibanding dengan film layar lebar. Tema-tema yang diangkat seringkali berbau kritik sosial atau cerminan peristiwa yang sedang terjadi di masyarakat.

Media film indie (*independent*), kini belum banyak dikembangkan untuk metode pengajaran menulis naskah drama bagi siswa menengah atas. Media film indie (*independent*) cenderung digunakan hanya sebagai hiburan. Kini dengan adanya film indie (*independent*) dengan beragam tema cerita dan pengetahuan serta durasi antara 1 sampai 30 menit, guru dapat menyesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Pembelajaran menulis naskah drama dengan media film indie (*independent*) juga menjadikan siswa memiliki cukup banyak waktu untuk menuliskan hasil yang mereka pahami dari film dalam bentuk tulisan naskah drama.

c. Prosedur Penggunaan Media Film Indie (*Independent*) dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama

Salah satu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah dengan menggunakan media. Keterampilan menulis bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan ide, gagasan, pendapat, pengalaman, dan kreativitasnya secara tertulis. Pembelajaran menulis hendaknya menggunakan media yang tepat agar siswa tidak merasa

bosan. Salah satu penggunaan yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis naskah drama adalah dengan menggunakan media film indie (*independent*).

Prosedur penggunaan media film indie (*independent*) dalam pembelajaran menulis naskah drama adalah sebagai berikut.

1. Siswa diajak melihat film indie (*independent*) yang diputar melalui sebuah LCD.
2. Setelah selesai melihat film indie (*independent*), para siswa mencatat hal-hal penting seperti unsur-unsur instrinsik (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat) dalam film indie (*independent*) yang telah diputar tersebut.
3. Siswa diberi waktu untuk menuliskan tema cerita yang akan ditulis menjadi naskah drama sesuai dengan film yang diputar.
4. Siswa boleh mengembangkan tema cerita dari salah satu unsur yang terdapat dalam film indie (*independent*) tersebut.

d. Penilaian Pembelajaran Menulis Naskah Drama

Sistem penilaian yang digunakan dalam pembelajaran menulis naskah drama ini adalah penilaian proses dan hasil. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran dengan hasil yang lebih berkualitas. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif. Dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan perilaku yang positif dari peserta didik seluruhnya atau sebagian besar. Lebih

lanjut pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan keluaran yang banyak dan bermutu tinggi sesuai dengan kebutuhan atau perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Penilaian proses dilakukan dengan menilai perilaku dan respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil dilakukan dengan menilai naskah drama yang ditulis siswa yaitu menitikberatkan pada aspek-aspek yang terdapat dalam unsur-unsur drama dan kaidah penulisan naskah drama.

Penilaian hasil didapatkan dari hasil yang diperoleh siswa dalam kemampuan menulis naskah drama. Hasil disini adalah berupa tulisan naskah drama siswa dalam pembelajaran menulis teks drama. Dalam hal ini, penilaian hasil dengan penilaian proses selalu berdampingan.

Aspek-aspek yang dinilai dalam naskah drama harus sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dengan lima indikator sebagai tolok ukurnya. Penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1: **Kriteria Penilaian Menulis Naskah Drama**

No	Aspek	Kriteria	Indikator	Skor
1.	Tema	Kesesuaian isi dengan tema	SANGAT BAIK : isi cerita sangat relevan dengan tema yang telah ditentukan. BAIK: isi cerita relevan dengan tema yang telah ditentukan. SEDANG: isi cerita agak relevan dengan tema yang ditentukan. KURANG : isi cerita kurang relevan dengan tema yang ditentukan. SANGAT KURANG : isi cerita tidak relevan dengan tema yang ditentukan.	5 4 3 2 1
2.	Latar	Kreativitas dalam mengembangkan latar cerita	SANGAT BAIK: latar cerita dikembangkan dengan kreatif dan menarik tanpa keluar dari tema yang ditentukan. BAIK : latar cerita dikembangkan secara kreatif tanpa keluar dari tema yang telah ditentukan. SEDANG : pengembangan latar cerita kurang kreatif. KURANG : kurang ada pengembangan latar. SANGAT KURANG: tidak terdapat pengembangan latar dalam cerita	5 4 3 2 1
3.	Tokoh/ perwatakan	Penokohan dan kesesuaian karakter tokoh	SANGAT BAIK: ekspresi penokohan sangat baik dan kesesuaian karakter tokoh dalam sudut pandang sangat logis. BAIK : ekspresi penokohan ditampilkan baik dan kesesuaian karakter tokoh dalam sudut pandang logis. SEDANG : ekspresi penokohan agak baik dan kesesuaian karakter tokoh dalam sudut pandang agak logis. KURANG : ekspresi penokohan kurang baik dan kesesuaian karakter tokoh dalam sudut pandang tidak logis. SANGAT KURANG: ekspresi penokohan tidak baik dan kesesuaian karakter tokoh dalam sudut pandang tidak logis.	5 4 3 2 1
4.	Alur	Penyajian alur secara logis	SANGAT BAIK: penyajian alurnya sangat baik, runtut dan menarik. BAIK : urutan cerita logis, runtut dan tidak terpotong-potong. SEDANG: urutan cerita logis, runtut namun terpotong dan kurang lengkap. KURANG: urutan cerita tidak logis, tidak runtut, terpotong dan tidak lengkap. SANGAT KURANG: tidak ada alur yang jelas dalam cerita yang disajikan.	5 4 3 2 1

5.	Amanat	Penyampaian amanat	SANGAT BAIK: adanya penyampaian amanat dengan tepat dan santun disertai contoh yang mendukung. BAIK : adanya penyampaian amanat, disertai contoh baik tersurat atau tersirat. SEDANG : adanya penyampaian amanat tidak disertai contoh baik tersurat atau tersirat. KURANG: kurang adanya penyampaian amanat tidak disertai contoh baik tersurat atau tersirat. SANGAT KURANG: tidak adanya amanat yang disampaikan dan contoh yang diberikan.	5 4 3 2 1
6.	Dialog dan teks samping	Kreativitas dalam mengembangkan dialog dan teks samping	SANGAT BAIK: dialog dikembangkan dengan sangat baik, diksi dan gaya bahasanya kreatif dan memiliki teks samping yang mendukung cerita dengan baik. BAIK : dialog dikembangkan dengan ekspresi penokohan/karakter tiap-tiap tokoh menggunakan gaya bahasa dan diksi yang baik disertai teks samping yang jelas dan tidak keluar dari tema yang diangkat. SEDANG: pengembangan dialog kurang kreatif, ekspresi penokohan kurang lancar dan kesesuaian karakter tokoh yang ditulis dalam dialog kurang logis serta teks samping kurang sesuai dengan tema yang diangkat. KURANG: dialog yang dipakai kurang kreatif dan cenderung dengan gaya bahasa yang monoton pada tiap tokoh, kesesuaian dialog dengan karakter tokoh tidak adanya teks samping sehingga dialog menjadi kabur. SANGAT KURANG: dialog yang dipakai sama sekali tidak kreatif, gaya bahasanya kaku dan tidak adanya teks samping.	5 4 3 2 1
Total skor				30
Nilai $\frac{\text{Skor akhir}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$				

Pedoman penilaian di atas diambil dari skripsi yang disusun oleh M.Y Arafat Zakaria (2011) dengan penambahan dan pengurangan dari penulis, dengan mengacu pada pedoman penilaian karangan Nurgiyantoro (2001: 304-308).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran menulis naskah drama pernah dilakukan oleh M. Y. Arafat Zakaria pada tahun 2011 dengan judul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Media Peta Konsep Tayangan Televisi ‘Jika Aku Menjadi ..’ Trans TV pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN Wonosari Gunungkidul*. Hasil penelitian dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis naskah drama melalui media peta konsep tayangan ‘Jika Aku Menjadi .. ‘ Trans TV dapat meningkatkan pembelajaran menulis khususnya menulis naskah drama pada siswa kelas XI SMAN 2 Wonosari. Peningkatan secara produk dapat dilihat dari peningkatan skor dari hasil sebelum pelaksanaan tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bayu Seno Aji pada tahun 2011 dengan judul *Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA N 1 Wadaslintang Kec. Wadaslintang, Kab. Wonosobo*. Hasil perhitungan dengan uji *scheffe* menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis cerpen menggunakan media film pendek lebih efektif daripada pembelajaran keterampilan menulis cerpen tanpa menggunakan media film pendek.

Masalah yang diteliti dalam kedua penelitian tersebut di atas memiliki kesamaan yaitu masih rendahnya minat dan keterampilan menulis karya sastra siswa SMA. Penelitian ini berkaitan dengan kedua penelitian tersebut

di atas karena permasalahan yang dikaji hampir sama dan menggunakan media dalam pembelajarannya.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena media audiovisual sebuah tayangan televisi dan film pendek dapat membantu siswa untuk menuangkan ide kreatifnya dalam pembelajaran sastra dalam hal itu menulis naskah drama dan menulis cerpen. Untuk semakin menambah inovasi dalam pembelajaran sastra, dalam penelitian ini akan dicobakan media film indie (*independent*) terhadap keterampilan menulis naskah drama.

C. Kerangka Pikir

Pada dasarnya pengajaran menulis bertujuan untuk melatih siswa dalam menuangkan gagasan dan pengalaman siswa dalam bentuk tulisan. Siswa dapat menerapkan dan memanfaatkan keterampilan menulis dalam berbagai bidang. Keterampilan menulis naskah drama bukanlah sebuah keterampilan yang mudah dikuasai dalam waktu singkat. Siswa harus sering berlatih menulis untuk menghasilkan sebuah naskah drama yang baik.

Pada kenyataannya, pembelajaran naskah drama di sekolah belum mencapai hasil yang maksimal. Secara umum, siswa belum mampu menyampaikan ide, gagasan, pikiran dan pengalamannya ke dalam bentuk naskah drama. Hal ini karena kurang tepatnya metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu sudah menjadi tugas para pengajar untuk menemukan dan menerapkan metode dan media yang efektif dalam pembelajaran menulis naskah drama.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis naskah drama yaitu dengan menggunakan media film indie (*independent*). Media tersebut diharapkan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis naskah drama di kelas. Hal tersebut harus dibuktikan melalui penelitian untuk menguji sejauh mana efektivitas media film indie (*independent*) dalam pembelajaran menulis naskah drama.

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol

- a. Tidak ada perbedaan antara kelompok yang diberi materi menulis naskah drama dengan menggunakan media film indie (*independent*) dan kelompok yang diberi materi menulis naskah drama tanpa menggunakan media film indie (*independent*) di kelas XI SMAN 2 Wonosari.
- b. Penggunaan media film indie (*independent*) dalam pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas XI SMAN 2 Wonosari tidak lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis naskah drama tanpa menggunakan media film indie (*independent*).

2. Hipotesis kerja

- a. Ada perbedaan antara kelompok yang diberi materi menulis naskah drama dengan menggunakan media film indie (*independent*) dan kelompok yang diberi materi menulis naskah drama tanpa menggunakan media film indie (*independent*) di kelas XI SMAN 2 Wonosari.

- b. Penggunaan media film indie (*independent*) dalam pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas XI SMAN 2 Wonosari lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis naskah drama tanpa menggunakan media film indie (*independent*).