

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa. Guru memberikan kepada siswa sebuah materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui dan memahami materi tersebut melalui kegiatan belajar mengajar tersebut. Kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari istilah belajar, yakni dari tidak paham atau tidak tahu menjadi lebih paham atau lebih tahu.

Media elektronik merupakan sarana yang dapat dijadikan hiburan melalui acara-acara yang ditayangkan atau disiarkan. Setiap acara yang ditayangkan melalui media televisi memiliki pengaruh bagi setiap penontonnya baik tayangan bersifat edukatif, menghibur dan tayangan yang berbentuk film atau sinema.

Film merupakan salah satu tayangan televisi yang bersifat menghibur. Film yang menarik tentu mengundang penonton yang banyak. Semakin menarik jalan cerita yang disajikan dalam film, maka semakin banyak yang berminat untuk menyaksikan film tersebut.

Film Televisi (FTV) merupakan film yang berdurasi kurang lebih satu setengah jam yang menceritakan kehidupan manusia dan diramu dengan baik agar menarik perhatian penonton. Film Televisi (FTV) yang sering ditayangkan kebanyakan menceritakan kehidupan kisah cinta remaja. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian penonton seumuran remaja.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengkaji aspek-aspek pengetahuan mengenai hal-hal yang terdapat dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia membahas mengenai linguistik dan sastra. Sastra terbagi menjadi tiga bagian yaitu

drama, puisi dan prosa. Drama merupakan pembelajaran yang menyenangkan dalam bahasa Indonesia. Pada pembelajaran inilah siswa dituntut menuangkan imajinasi yang kreatif untuk membuat sebuah karya yang istimewa melalui bermain peran. Namun, sebelum masuk pada tahap pementasan, diperlukan sebuah naskah.

Kosasih (2012:132) mengatakan “Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan yang menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog.”

Cecilia (2011:142) mengatakan “Drama yaitu karangan yang berbentuk skenario lengkap, di mana semuanya telah diuraikan secara rinci oleh penulis drama, misalnya kalimat-kalimat yang harus diucapkan oleh pemain, sikap dan gerak gerak yang harus dimainkan oleh pemain juga tempat adegan dalam cerita drama diuraikan secara rinci oleh pemainnya.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas perlu dipetik pernyataan bahwa dalam drama memiliki ciri yaitu adanya dialog yang nantinya akan diperankan oleh aktor. Namun, sebelum itu terjadi penulis naskah drama harus memperhatikan bagaimana tema, alur, latar, adegan serta permasalahan dalam sebuah drama agar ketika dimainkan di atas panggung suasana terasa hidup. Berdasarkan hal tersebut, seorang penulis drama harus mampu mencari ide yang menarik untuk mengembangkannya menjadi sebuah naskah yang baik.

Film Televisi remaja dapat membantu siswa untuk mencari ide menarik untuk dituangkan menjadi sebuah naskah drama. Pada dasarnya, kebiasaan melakukan dan melihat sesuatu akan membuat kita ingat hal tersebut, dan mampu berkomentar.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini didasarkan pada adanya beberapa faktor yang mungkin memengaruhi penulisan naskah drama yang dilakukan oleh siswa. Siswa kurang tertarik menulis naskah drama karena pembelajaran sastra dianggap membosankan dan

cenderung mengundang ngantuk. Apalagi jika mengingat bahasa sastra yang cenderung sulit dipahami. Padahal, sebenarnya apabila dipelajari secara santai dan memakai bahasa yang nonformal akan terasa menyenangkan apalagi ketika menulis drama. Menulis drama bisa menggunakan bahasa sendiri dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, menulis drama akan semakin mudah.

Siswa kurang tertarik menulis drama karena kurangnya ide yang menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah naskah. Namun, apabila sering memperhatikan hal yang mampu mengembangkan ide seperti menonton film, apalagi untuk seumuran remaja, maka akan lebih mudah mengembangkannya menjadi sebuah naskah drama. Film Televisi (FTV) akan membantu siswa menemukan dan mengembangkan ide mulai dari dialog yang mampu menghidupkan Susana, penggambaran suasana dan latar serta pemain. Ketika sudah dilihat secara langsung, untuk menuangkannya ke dalam tulisan akan semakin mudah.

Seperti yang kita ketahui, dalam proses belajar mengajar, gurulah yang memiliki peranan dan tanggung jawab paling besar dalam peningkatan siswa dalam menulis naskah drama. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai masalah ini yang kemudian dapat memberikan kontribusi dan sebagai bahan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cara menulis naskah drama. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sesuatu yang penting bagi guru maupun siswa dalam peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih cermat dan lebih baik khususnya dalam penulisan naskah drama.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Hubungan Kebiasaan Menonton FTV Remaja Terhadap Kemampuan**

Menulis Naskah Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Teladan Pematang Siantar T.A. 2014/2015”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Buku-buku tentang pembelajaran sastra masih kurang untuk menunjang pembelajaran sastra itu sendiri.
2. Pembelajaran sastra cenderung membosankan dan mengundang rasa kantuk karena bahasa yang sulit dipahami.
3. Menulis drama sulit karena kurangnya ide-ide cemerlang yang muncul untuk membuat naskah drama yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah-masalah yang diidentifikasi cukup luas. Maka, penelitian ini difokuskan kepada persoalan mengenai hubungan kebiasaan menonton FTV remaja dengan kemampuan menulis naskah drama modern dengan satu babak .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kebiasaan menonton FTV remaja siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?
2. Bagaimana kemampuan Menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?

3. Bagaimana hubungan kebiasaan menonton FTV remaja terhadap kemampuan menulis naskah drama oleh siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Teladan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kebiasaan menonton FTV remaja siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?
2. Mengetahui kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?
3. Mengetahui hubungan kebiasaan menonton FTV terhadap kemampuan menulis naskah drama oleh siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Teladan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Bahan pembelajaran yang berguna bagi peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Memberikan kontribusi kepada pemerintah sehingga membantu pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Memberikan referensi dan masukan bagi seluruh guru Bahasa Indonesia sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pengajaran yang lebih baik mengenai kalimat majemuk.
4. Bahan referensi dan bahan kajian yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak lepas dari sastra. Pada silabus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI tingkat SMA dengan standar kompetensi menulis naskah drama serta kompetensi drama menarasikan pengalaman manusia dalam bentuk adegan dan latar pada naskah drama akan diberikan teori-teori yang mendukung mengenai materi tersebut. Ketika siswa mempelajari sastra dengan santai dengan teori yang mendukung maka akan lebih mudah dan

lebih banyak ia paham tentang sastra. Beberapa teori mengenai FTV dan drama akan dibahas dalam BAB ini.

2.1.1 Pengertian Kebiasaan

Berbicara mengenai kebiasaan pasti akan dikaitkan dengan hobi yang dilakukan secara rutin dilakukan oleh seseorang. Secara harafiah kebiasaan memiliki arti pengulangan sesuatu secara terus menerus dalam kegiatan yang sama.

Menurut Abdulsyani (2012:56) “Kebiasaan adalah perbuatan yang berulang-ulang dalam bentuk yang sama. Kebiasaan mempunyai daya pengikat yang lebih kuat dibanding cara. Kebiasaan merupakan suatu indikator kalau orang-rang lain setuju atau menyukai perbuatan tertentu yang dilakukan seseorang.

2.1.2 Media Massa

Darwanto (2007 : 28) mengatakan “Kalau kita berbicara tentang komunikasi massa, tentu media massa tidak akan ketinggalan untuk dibicarakan, karena komunikasi massa hanya dapat berlangsung melalui media massa. Yang dimaksud dengan media massa di sini, adalah media massa modern, misalnya radio, televisi, film dan media cetak.”

2.1.2.1 Televisi

Televisi berasal dari kata *tele* dan *vision* yang secara harafiah merupakan visualisasi dari objek yang jauh. Televisi adalah sebuah media massa yang mengandalkan audio visual. Televisi merupakan media massa yang cukup berpengaruh dari semua media lainnya.

Televisi bukan lagi suatu kebutuhan yang mahal karena hampir setiap orang sangat memerlukan televisi. Televisi bukan hanya digunakan untuk mendapatkan

informasi melainkan sebagai media hiburan dan pendidikan. Kuswandi (1996:34) memberikan penjelasan bagaimana televisi pertama kali masuk ke Indonesia.

“Masuknya televisi di Indonesia (Jakarta) pada tahun 1962, bertepatan dengan “*The 4th Asian Games*” (peristiwa olahraga Asia ke-4). Ketika itu Indonesia menjadi penyelenggara. Peresmian pesta olahraga tersebut bersamaan dengan peresmian penyiaran televisi oleh Presiden Soekarno, tanggal 24 Agustus 1962. Televisi yang pertama muncul adalah TVRI dengan jam siar antara 30-60 menit sehari. Jumlah pesawat televisi yang ada di Jakarta sebanyak 10.000 buah. Tujuh tahun setelah TVRI diresmikan (1969), jumlah pesawat televisi di Jakarta meningkat menjadi 65.000 buah. Sampai akhir Maret 1972, jumlah televisi di Indonesia adalah 212.580 buah.”

Media televisi menayangkan berbagai macam program beragam. Salah satunya adalah film sebagai hiburan. Kuswandi (1996: 31) mengatakan “Selain menayangkan berita-berita musibah, televisi ternyata juga menjadi saluran produksi dari beberapa karya sinematografi dan sinema elektronik, baik dalam bentuk film maupun “*live music*”.

Kuswandi (199:33) mengatakan “Televisi mudah menyebabkan penonton menjadi kosmopolit. Adanya budaya media, pada umumnya menjelaskan interdependensi manusia kepada media massa untuk memperoleh informasi dan hiburan.

2.1.2.2 Program Acara Televisi

Program acara televisi yang semakin hari semakin beragam membuat media televisi semakin digemari oleh banyak orang. Beberapa program acara televisi ada yang baik dan terkadang menyiarkan hal buruk.

Stasiun televisi yang semakin banyak muncul dan melakukan aksi bersaing untuk mendapatkan penonton yang banyak. Padahal acara televisi ditayangkan bukan hanya untuk menghibur dan mendapatkan *rating* yang baik tetapi juga harus menjaga dan mematuhi kode etik penyiaran.

Kuswandi (1996:74) mengatakan adapun perencanaan dan kebijakan media siaran televisi dalam menayangkan acara harus mencerminkan :

1. Unsur UUD 1945
2. Nilai Pancasila
3. Garis kebijaksanaan politik pemerintah
4. Memberitakan berita dengan fakta dan data yang jelas
5. Menyuarakan keadilan dan kejujuran

Kelima hal di atas menjadi pegangan dunia televisi Indonesia dalam prakteknya (TVRI, RCTI, SCTV, TPI), dengan tujuan agar stabilitas nasional tetap terjaga sekaligus makna persatuan dan kesatuan terpelihara dengan baik.

Ada beberapa unsur yang menjadi fungsi media massa secara umum yaitu : alat informasi, kontrol sosial, hiburan serta media penghubung secara geografis.

Penayangan acara yang tersaji di televisi, saat ini memang masih lebih besar persentasenya untuk hiburan, diantaranya paket musik dan film.

Berdasarkan pendapat Kuswandi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penayangan program televisi saat ini masih dominan acara musik dan film. Meskipun acara televisi masih diisi oleh berita, *talk show*, iklan dan acara-acara lain.

2.1.2.3 Dampak Program Acara Televisi

Kuswandi (1996:100) mengatakan ada tiga dampak yang ditimbulkan dari acara televisi terhadap pemirsa yaitu :

1. Dampak kognitif yaitu kemampuan seseorang atau pemirsa untuk menyerap dan memahami acar yang ditangkan televisi yang melahirkan pengetahuan bagi pemirsa.
Contoh : acara kuis di televisi.

2. Dampak peniruan yaitu pemirsa dihadapkan pada tren di actual yang ditayangkan televisi. Contoh : model pakaian, model rambut dari bintang televisi yang kemudian digandrungi atau ditiru secara fisik.
3. Dampak perilaku yaitu proses tertanamnya nilai-nilai sosial budaya yang telah ditayangkan acara televisi yang diterapkan dalam kehidupan pemirsa sehari-hari. Contoh: sinetron *Dokter Sartika* yang menginternalisasikan kesehatan bagi masyarakat.

2.1.2.4 Film Televisi / FTV

Film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lakon (cerita) gambar hidup. Vera (2014: 91) mengambil pengertian film dari Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Pada dasarnya film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film noncerita, disebut juga nonfiksi. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film fiktif dibagi menjadi dua, yaitu film cerita pendek dan film cerita panjang. Perbedaan yang paling spesifik dari keduanya adalah pada durasi. Film cerita pendek berdurasi di bawah 60 menit, sedangkan film cerita panjang pada umumnya berdurasi 90-100 menit, ada juga yang sampai 120 menit atau lebih.

Film televisi dalam bahasa Inggris *television movie* atau lebih sering dikenal sebagai FTV adalah jenis film yang diproduksi untuk televisi yang dibuat oleh stasiun televisi ataupun rumah produksi berdurasi 120 menit sampai 180 menit dengan tema beragam seperti remaja, tragedi kehidupan, cinta dan agama.

Hal yang menarik dari FTV adalah kehidupan tokoh yang sangat menyenangkan dan berakhir bahagia. Cerita yang diangkat menjadi FTV adalah kisah nyata pada umumnya yang dimodifikasi menjadi lebih menarik.

Kisah yang ditayangkan dalam FTV secara khusus mempunyai komunikasi yang sangat besar melalui komunikasi visualnya telah mempengaruhi perilaku masyarakat. Pemirsa secara langsung menaruh kesan pada peristiwa dalam tayangan televisi serta ikut menghayatinya.

FTV dapat membentuk ekspektasi yang tinggi pada masyarakat. Bahkan, tidak hanya ekspektasi yang tinggi tetapi juga juga mempengaruhi tingkah laku masyarakat. Masyarakat mengikuti tingkah laku tokoh baik sisi negatif dan positif. Tidak menutup kemungkinan FTV dapat menjadikan masyarakat semakin kreatif dan inovatif dalam melihat peluang usaha.

2.1.3 Kebiasaan Menonton FTV

Kebiasaan yaitu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. Acara-acara yang ditayangkan di televisi sangat beragam. Penonton akan memilih sendiri acara yang paling menarik untuk ditonton. Film televisi merupakan salah satu acara yang sering ditayangkan di televisi. Film ini lebih sering memutar tentang kehidupan nyata yang terjadi di sekitar manusia, khususnya kehidupan percintaan dan persahabatan remaja bahkan cerita tentang keluarga.

Berdasarkan hal di atas, remaja cenderung menyukai tayangan ini karena menyangkut pada diri sendiri dan mudah dipahami karena durasi yang disajikan untuk menayangkan film ini hanya sekitar satu setengah jam saja. Apalagi, film ini diputar pada siang hari setelah jam sekolah dan pada malam hari setelah jam belajar.

Kebiasaan menonton FTV memiliki dua akibat, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari kebiasaan menonton FTV adalah :

- 1) penonton akan mendapat amanat atau pelajaran berdasarkan film yang ditonton,
- 2) penonton akan mendapat hiburan menyenangkan,
- 3) penonton khususnya remaja yang suka menulis naskah baik novel, cerpen atau drama akan mendapat ide baru atau mampu mengembangkan ide lain.

Sementara, dampak negatif dari kebiasaan menonton FTV adalah :

- 1) waktu akan belajar bagi remaja yang masih sekolah dan istirahat akan terganggu apabila kebiasaan tersebut dilakukan tidak tepat waktu,
- 2) apabila ada adegan, perilaku, cara berpakaian dan perkataan yang kurang bagus akan berakibat buruk bagi seorang anak

2.1.4 Pengertian Drama

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mencatat bahwa “Drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan.”

Kosasih (2012:132) mengatakan “Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Lakuan dan dialog dalam drama tidak jauh beda dengan lakuan serta dialog yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.”

Yudiaryani (2015:63) mengutip pendapat Thomas Munro tentang drama yaitu komposisi verbal yang diadopsi atau diolah bagi kepentingan pertunjukan teatrikal; biasanya berbentuk kata-kata yang diucapkan dan di dalamnya berisikan beberapa arahan bagi laku dan detail-detail pertunjukan; sebuah naskah drama; juga merupakan komposisi seni penulisan.

Kosasih (2013: 240) mengatakan “Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog.

Menurut Cecilia (2011:142) “Drama adalah karangan yang berbentuk scenario lengkap, dimana semuanya telah diuraikan secara rinci oleh penulis drama, misalnya kalimat-kalimat yang harus diucapkan oleh pemain, sikap dan gerak-gerik yang harus dimainkan oleh pemain juga tempat adegan dalam cerita drama diuraikan secara rinci oleh penulisnya.”

Jadi, drama adalah karya sastra yang melukiskan kehidupan nyata manusia dalam sebuah naskah yang kemudian akan dipentaskan dan memiliki ciri khusus adanya dialog untuk dimainkan oleh pemain di atas pentas.

2.1.5 Jenis-jenis Drama

Drama masih dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Kosasih (2012:137) ada empat jenis drama, diantaranya:

1. Tragedi

Drama tragedi umumnya memunculkan kisah yang sangat menyedihkan yang dialami seorang insan yang mulia, kaum bangsawan, yang mempertaruhkan dirinya menentang rintangan-rintangan yang tidak seimbang dengan kekuatannya.

Tragedi adalah sejenis drama yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

a. Menampilkan kisah sedih.

- b. Cerita bersifat serius.
- c. Memunculkan rasa kasihan dan ketakutan.
- d. Menampilkan tokoh yang bersifat kepahlawanan.

2. Komedi

Cerita ini umumnya menampilkan cerita-cerita ringan. Drama ini mungkin pula memunculkan kisah serius namun dengan perlakuan nada yang ringan. Komedi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Cerita ini mengenai peristiwa-peristiwa yang kemungkinan terjadi.
- b. Kelucuan muncul dari tokoh dan bukan dari situasi.
- c. Gelak tawa yang ditimbulkan bersifat “bijaksana”.

3. Melodrama

Melodrama mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Mengetengahkan serta menampilkan kisah yang serius.
- b. Banyak memunculkan kejadian yang bersifat kebetulan.
- c. Memunculkan rasa kasihan yang sifatnya sentimental.

4. Farce

Suatu farce mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Menimbulkan kelucuan yang tidak karu-karuan.
- b. Bersifat episodik, memerlukan kepercayaan yang sesaat.
- c. Kelucuan-kelucuan timbul dari situasi, bukan dari tokoh.

Cecilia (2011 : 143) membagi drama menurut isinya menjadi empat, yaitu sebagai berikut.

1. Tragedi

Tragedi adalah drama yang menggambarkan kesedihan. Pelakunya (tokoh-tokoh utama cerita) tak henti-hentinya dirundung malang bahkan sampai meninggal dunia.

2. Komedi

Komedi adalah drama yang menimbulkan kelucuan. Komedi menggambarkan tingkah laku yang pander dan kegila-gilaan yang menimbulkan kegelian.

3. Tragedi-Komedi

Tragedi-komedi adalah paduan tragedi dan komedi. Drama yang menimbulkan kelucuan, di samping itu juga menggambarkan perasaan sedih dan duka sebab nasib buruk yang terus-menerus menimpa pelakunya.

4. Lelucon

Lelucon adalah drama yang lucu yang menimbulkan tawa penonton. Isinya sering dangkal karena tidak terlalu dipentingkan. Tujuan utama untuk menghibur penonton supaya dapat melupakan kesedihan.

2.1.6 Unsur-unsur Drama

Menurut Rokhmansyah (2014) Unsur-unsur drama adalah sebagai berikut :

1. Tokoh

Tokoh dalam drama disebut tokoh rekaan yang berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Itulah sebabnya istilah tokoh juga disebut karakter atau watak. Istilah penokohan juga sering disamakan Dengan istilah perwatakan atau karakterisasi (tidak sama dengan karakteristik).

Penokohan, gerak dan cakapan adalah tiga komponen utama yang menjadi dasar terjadinya konflik dalam drama. Pada hakekatnya, konflik merupakan unsur intrinsik yang harus ada di dalam sebuah drama. Tokoh cerita dalam drama dapat diwujudkan dalam

dimensi pelukisan tokoh, yaitu (a) dimensi fisiologi, yakni ciri-ciri fisik yang bersifat badani atau ragawi, seperti usia, jenis kelamin, keadaan tubuh, ciri wajah, ciri-ciri fisik lainnya; (b) dimensi psikologi, yakni ciri-ciri jiwani dan rohani, seperti mentalitas, temperamen, cipta, rasa, rasa, karsa, IQ, sikap pribadi, dan tingkah laku; dan (c) dimensi sosiologis, yakni ciri-ciri kehidupan sosial, seperti status sosial, pekerjaan, jabatan, jenjang pendidikan, kehidupan pribadi, pandangan pribadi, sikap hidup, perilaku masyarakat, agama, ideology, sistem kepercayaan, aktifitas sosial, aksi sosial, hobby pribadi, organisasi sosial, sukun bangsa, garis keturunan, dan asal usul sosial.

2. Amanat

Amanat adalah segala sesuatu yang ingin disampaikan pengarang, yang ingin ditanyakannya secara tidak langsung ke dalam benak para penonton dramanya. Amanat di dalam drama ada yang langsung tersurat, tetapi pada umumnya sengaja disembunyikan secara tersirat oleh penulis naskah drama yang bersangkutan. Hanya penonton yang professional saja yang mampu menemukan amanat implicit tersebut.

3. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam drama sengaja dipilih pengarang dengan titik berat fungsinya sebagai sarana komunikasi. Setiap penulis drama mempunyai gaya sendiri dalam mengolah kosa kata sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Selain berkaitan dengan pemilihan kosa kata, bahasa juga berkaitan dengan gaya bahasa (*style*).

Bahasa yang dipilih pengarang untuk kemudian dipakai dalam naskah drama tulisannya pada umumnya adalah bahasa yang mudah dimengerti (bersifat komunikatif), yakni ragam bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang berkaitan dengan situasi lingkungan, sosial budaya dan pendidikan.

Bahasa yang dipilih sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghidupkan cerita drama, dan menghidupkan dialog-dialog yang terjadi di antara para tokoh ceritanya. Demi pertimbangan komunikatif ini seorang pengarang drama tidak jarang sengaja mengabaikan aturan-aturan yang ada dalam tata bahasa baku.

4. Dialog

Dialog adalah mimetik (tiruan) dari kehidupan keseharian. Dialog drama ada yang realistis komunikatif, tetapi ada juga yang tidak realistis (estetik, filosofis, dan simbolik). Diksi dialog disesuaikan dengan karakter tokoh cerita.

5. Alur

Alur drama adalah rangkaian peristiwa dalam sastra drama yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan sebab akibat, yang berupa jalinan peristiwa. Drama sebagai karya sastra lengkap, umumnya mengandung delapan tahapan alur. Kedelapan tahapan alur itu yaitu: eksposisi atau pemaparan, rangsangan, konflik, rumit, klimaks, kritis, leraian, dan penyelesaian. Untuk memahami drama, harus melihatnya secara keseluruhan, tidak bisa hanya membaca sinopsisnya saja.

6. Latar

Latar adalah segala sesuatu yang mengacu kepada keterangan mengenai waktu, ruang, serta suasana peristiwanya. Latar pada drama dalam pementasan biasanya dibuat panggung yang dihiasi dengan dekorasi, seni lukis, tata panggung, seni patung, tata cahaya, dan tata suara.

7. Tema

Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, sesuatu yang menjiwai cerita, atau sesuatu yang menjadi pokok permasalahan dalam cerita. Drama adalah suatu karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menampilkan konflik dan emosi lewat lakuan dan dialog. lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung. Drama dapat juga diartikan sebagai ragam sastra dalam bentuk dialog yang dibuat untuk dipertunjukkan di atas pentas.

8. Petunjuk Teknis

Petunjuk teknis adalah rambu-rambu yang sengaja dicantumkan oleh penulis naskah drama sebagai penuntun penafsiran bagi siapa saja yang ingin mementaskannya. Petunjuk teknis dalam naskah drama bisa berupa paparan tentang adegan demi adegan, profil tokoh cerita, latar cerita (tempat adegan) tata lampu, tata musik, tata panggung, dan daftar properti yang harus disiapkan.

Menurut Ihsan (2014) unsur-unsur pembantu drama dalam pementasan dibagi menjadi delapan yaitu :

1. Babak

Babak adalah bagian dari suatu lakon drama.

2. Adegan

Adegan adalah bagian dari suatu babak.

3. Prolog

Prolog adalah kata pendahuluan sebagai pengantar suatu lakon.

4. Dialog

Dialog adalah percakapan antar pelaku dalam pementasan.

5. Monolog

Monolog adalah percakapan seorang pelaku dengan dirinya sendiri.

6. Epilog

Epilog adalah kata penutup yang mengakhiri suatu lakon.

7. Mimik

Mimik adalah ekspresi (gerak-gerik) air muka pelaku untuk memberikan gambaran emosi.

8. Pantomim

Pantomim adalah ekspresi (gerak-gerik) anggota tubuh untuk menggambarkan emosi pelaku.

Menurut Kosasih (2012) drama meliputi unsur-unsur berikut :

1. Plot

Seperti juga bentuk-bentuk karya sastra lainnya, sebuah drama pun harus bergerak dari suatu permulaan, melalui suatu bagian tengah, menuju suatu akhir. Dalam drama, bagian-bagian ini dikenal sebagai eksposisi, komplikasi, dan resolusi (*denouement*).

- a. Eksposisi sesuatu cerita menentukan aksi dalam waktu dan tempat; memperkenalkan para tokoh, menyatakan situasi sesuatu cerita, mengajukan konflik yang akan dikembangkan dalam bagian utama cerita tersebut, dan adakalanya membayangkan resolusi yang akan dibuat dalam cerita itu.
- b. Komplikasi atau bagian tengah cerita, mengembangkan konflik. Sang pahlawan atau pelaku utama menemukan rintangan-rintangan antara dia dan tujuannya, dia mengalami aneka kesalahpahaman dalam perjuangan untuk menanggulangi rintangan-rintangan ini.

Pengarang dapat mempergunakan teknik *flash back* atau sorot balik untuk memperkenalkan penonton dengan masa lalu sang pahlawan, menjelaskan suatu situasi, atau untuk memberikan motivasi bagi aksi-aksinya.

- c. Resolusi atau *denouement* hendaklah muncul secara logis dari apa-apa yang telah mendahuluinya di dalam komplikasi. Titik batas yang memisahkan komplikasi dan resolusi, biasanya disebut klimaks (*turning point*). Pada klimaks itulah terjadi perubahan penting mengenai nasib sang tokoh. Kepuasan para penonton terhadap suatu cerita tergantung pada sesuai tidaknya perubahan itu dengan yang mereka harapkan.

2. Penokohan

Tokoh-tokoh dalam drama diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Tokoh gagal atau tokoh badut (*the foil*). Tokoh ini mempunyai pendirian yang bertentangan dengan tokoh lain. Kehadiran tokoh ini berfungsi untuk menegaskan tokoh lain itu.
- b. Tokoh idaman (*the type character*). Tokoh ini berperan sebagai pahlawan dengan karakternya yang gagah, berkeadilan, atau terpuji.
- c. Tokoh statis (*the static character*). Tokoh ini memiliki peran yang tetap sama, tanpa perubahan, mulai dari awal hingga akhir cerita.
- d. Tokoh yang berkembang. Tokoh ini mengalami perkembangan selama cerita itu berlangsung. Misalnya, tokoh Macbeth yang pada awal cerita sangat setia, secara cepat berkembang dan berubah menjadi tidak setia, menjadi orang yang berkhianat pada akhir cerita.

3. Dialog

Dalam drama, percakapan atau dialog haruslah memenuhi dua tuntutan.

- a. Dialog harus turut menunjang gerak laku tokohnya. Dialog haruslah dipergunakan untuk mencerminkan apa yang telah terjadi sebelum cerita itu, apa yang sedang terjadi di luar panggung selama cerita itu berlangsung; dan harus pula dapat mengungkapkan pikiran-pikiran serta perasaan-perasaan para tokoh yang turut berperan di atas pentas.
- b. Dialog yang diucapkan di atas pentas lebih tajam dan tertib daripada ujaran sehari-hari. Tidak ada kata yang harus terbuang begitu saja; para tokoh harus berbicara jelas dan tepat sasaran. Dialog itu disampaikan secara wajar dan alamiah.

4. Latar

Latar adalah keterangan mengenai tempat, ruang, dan waktu di dalam naskah drama.

- a. Latar tempat, yaitu penggambaran tempat kejadian di dalam drama, seperti di medan perang, di meja makan.
- b. Latar waktu, yaitu penggambaran waktu kejadian di dalam naskah drama, seperti pagi hari pada tanggal 17 Agustus 1945.
- c. Latar suasana/budaya, yaitu penggambaran suasana ataupun budaya yang melatarbelakangi terjadinya adegan atau peristiwa dalam drama misalnya dalambudaya masyarakat Betawi, Melayu, Sunda.

Disamping unsur-unsur di atas, drama mengandung unsur konflik, tema, dan pesan.

- a. Konflik terjadi apabila pelaku utama menemukan rintangan-rintangan antara dia dan tujuannya, dia mengalami aneka kesalahpahaman dalam perjuangan untuk menanggulangi rintangan-rintangan ini.

- b. Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi drama. Tema dalam drama menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Untuk mengetahui tema drama, kita perlu mengapresiasi menyeluruh terhadap berbagai unsur karangan itu. Tema jarang dinyatakan secara tersirat. Untuk dapat merumuskan tema, kita harus memahami drama itu secara keseluruhan.
- c. Pesan atau amanat merupakan ajaran moral didaktis yang disampaikan drama itu kepada pembaca/penonton. Amanat tersimpan rapi dan disembunyikan pengarangnya dalam keseluruhan isi drama.

2.1.7 Istilah-istilah Drama

Yonny (2014) memuat istilah-istilah yang biasa digunakan dalam drama, yaitu sebagai berikut.

<i>Action</i>	Perintah yang diberikan oleh sutradara film ketika adegan akan dimulai
<i>Actor</i>	Seorang laki-laki yang bermain drama/fim
<i>Actris</i>	Seorang Perempuan yang bermain drama/film
Animasi	Membuat film dengan merekam sekumpulan urutan gambar atau kartun pada kecepatan tertentu sehingga memunculkan pergerakan
<i>Audio Mixing</i>	Proses penyatuan dan penyetaraan suara dari berbagai macam jenis dan bentuk suara
<i>Audio Visual</i>	Sebutan bagi perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar

<i>Big Close Up (BCU)</i>	Pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat agar lebih jelas dan detail, seperti cincin, kunci, kalung yang sifatnya sangat penting untuk diambil gambarnya
<i>Blocking</i>	Penempatan aktor di atas pentas
<i>Bisnis Acting</i>	Gerakan-gerakan kecil untuk mengisyaratkan sesuatu. Misalnya untuk mengisyaratkan ketidaksabaran maka aktor mengetuk-ketukkan jari tangannya di pegangan kursi
<i>Broadcaster</i>	Sebutan bagi seorang yang bekerja dalam industri penyiaran
<i>Cinema</i>	Berasal dari bahasa Yunani “Kinema” yang berarti gambar
<i>Close Up (CU)</i>	Pengambilan gambar dengan jarak yang cukup dekat. Digunakan untuk mengambil gambar ekspresi wajah, tangan, atau sesuatu yang dianggap penting
<i>Credit Title</i>	Urutan tim nama-nama tim produksi dan pendukung acara
<i>Cut To</i>	Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan yang satu ke adegan yang lain tanpa ada transisi
<i>Dialog</i>	Percakapan atau kalimat yang biasanya dilatih

	para aktor dari sebuah naskah
<i>Dissolve</i>	Saat gambar (adegan) kedua (baru) mulai muncul, gambar (adegan) yang pertama (lalu) secara bertahap menghilang
<i>Dubbing</i>	Perekaman suara manusia secara sinkron (sama) dengan gambar film. Misalnya mensinkronkan gerakan bibir dalam gambar pada film aslinya dengan perekaman suara baru. Dubbing pada umumnya digunakan untuk memperbaiki perekaman asli yang buruk (suara aktornya buru atau terdapat kesalahan dialog) atau mengganti bahasa percakapan yang terdapat dalam film aslinya dengan bahasa yang lain, misalnya bahasa inggris diganti bahasa Indonesia
<i>Dubber</i>	Orang yang melakukan dubbing
<i>Editor Film</i>	Orang yang bertanggung jawab mengatur seluruh potongan gambar menjadi gambar—gambar yang layak untuk ditonton
<i>Ext. (Eksterior)</i>	Proses pengambilan film yang direkam di luar ruangan, misalnya di jalan, halaman rumah, alam
<i>Fade Out, Fade In</i>	Efek berupa gambar yang perlahan hilang

	menjadi gelap (fade out) atau gambar yang muncul dari kegelapan (fade in). Digunakan untuk menekankan berlalunya waktu atau akhir dari adegan cerita.
<i>Gestikulasi</i>	Gerak isyarat tangan
<i>Int. (Interior)</i>	Proses pengambilan film di dalam ruangan, misalnya di ruang keluarga, kamar, kantor, kelas, dsb.
<i>Insert</i>	Penyisipan adegan dalam satu scene
<i>Kostum</i>	Pakaian yang digunakan aktor/pemain untuk kepentingan pentas (syuting)
<i>Lighting</i>	Penataan cahaya
<i>Long Shot (LS)</i>	Pengambilan gambar dalam jarak yang jauh dan luas
<i>Medium Shot (MS)</i>	Pengambilan gambar dalam jarak yang cukup jauh
<i>Meditasi</i>	Penenangan jiwa. Biasanya digunakan dalam proses latihan teater
Narasi	Suara pada soundtrack film yang menggambarkan tindakan jalan cerita
<i>OS (Off Screen)</i>	Suara manusia atau bunyi yang datang dari luar layar (tidak tampak pada layar)
Olah Tubuh	Proses latihan untuk melenturkan tubuh

	sehingga tubuh menjadi elastis (tidak kaku)
<i>Oscar</i>	Patung penghargaan yang diberikan oleh Academy Award untuk pencapaian terbaik kepada para insan film atas prestasinya
Produser	Pimpinan produksi yang bertanggung jawab kepada seluruh kegiatan pengoordinasian pelaksanaan praproduksi, produksi hingga pascaproduksi
<i>Rating</i>	Biasanya menunjuk pada berbagai sistem yang seharusnya mengukur kualitas penonton yang menonton film (sinetron) di televisi. Rating juga digunakan untuk menentukan, berdasarkan isi film, kelompok usia yang diperbolehkan menonton film, perlu atau tidak perlu ditemani orang dewasa saat menonton film.
<i>Reading</i>	Proses latihan membaca seluruh (bagian) naskah untuk persiapan pementasan di bawah arahan sutradara atau pelatih teater
<i>Retake</i>	Pengulangan pengambilan adegan gambar
<i>Scene</i>	Informasi tentang adegan. Dalam scene biasanya tercantum INT/EXT, lokasi adegan, dan waktu adegan

<i>Scriptwriter</i>	Penulis scenario gambar
<i>Shot</i>	Gambar
<i>Slow Motion</i>	Gerakan yang terlihat lebih lambat dari biasanya. Hal ini digunakan untuk menampilkan adegan yang lebih dramatis. Misalnya saat sepasang kekasih bertemu. Mereka berlarian saling mendekat, tetapi lari mereka ditampilkan secara lambat.
<i>Sound Effect (FX)</i>	Biasanya dalam naskah drama disingkat FX. FX adalah suara-suara yang bukan manusia atau music. Misalnya suara jam berdenting, bel tanda masuk sekolah, pintu dibuka, gelas pecah.
<i>Title Musik</i>	Musik, kadang lengkap dengan liriknya untuk muncul bersama judul atau di akhir film
<i>Voice Over (VO)</i>	Orang yang berbicara dalam hati

2.1.8 Langkah-langkah Menulis Drama

Yonny (2014) memberikan langkah atau cara praktis menulis drama (skenario), diantaranya :

1. Menggali Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran atau dikenal pula dengan gagasan. Langkah awal perjalanan panjang sebuah skenario dimulai dari ide. Langkah pertama untuk menggali ide adalah mengenali karakteristik ide. Selanjutnya, ide tersebut diolah.

a. Mengenal Karakteristik Ide

Ciri-ciri atau karakteristik ide :

- 1) Muncul di mana saja, kapan saja, dan pada saat apa saja.
- 2) Tidak memerlukan biaya
- 3) Muncul secara tiba-tiba dan hilang secara tiba-tiba
- 4) Dapat berupa hal-hal yang masuk akal dan tidak masuk akal

b. Memancing ide

Cara untuk menemukan ide adalah :

- 1) Berdoa
- 2) Berdiskusi
- 3) Membaca
- 4) Mengunjungi Pementasan/Pameran.
- 5) Menonton sinetron/film di televisi/bioskop dengan cara mengamati perilaku manusia atau masalah kehidupan manusia di dalam film.
- 6) Mengunjungi pantai, sungai, goa, pegunungan atau pesawahan untuk menemukan latar menarik.
- 7) Membawa buku catatan, alat tulis dan alat perekam untuk mendokumentasikan setiap ide yang muncul.

2. Membuat Riset

Riset penting dilakukan agar dapat melukiskan latar dengan meyakinkan, menguraikan masalah (konflik) dengan detail, dan menjawab kebutuhan manusia. Riset tidak hanya dilakukan sekali dua kali, bahkan saat naskah sudah jadi pun perlu dilakukan riset kembali agar naskah benar-benar berkualitas.

3. Menentukan Konflik Cerita

Langkah berikutnya adalah mengolah dan mempertajam ide dengan mengurainya menjadi lebih detail. Karena drama dibangun dari sebuah konflik maka alangkah baiknya konflik disusun berdasarkan ide dasar.

Sebagai contoh, ide awal adalah mengisahkan kisah keluarga modern di mana saat ini semua orang disibukkan dengan aktifitasnya masing-masing. Agar cerita ini menarik maka perlu disajikan konflik-konfliknya, baik konflik batin tokoh atau konflik yang berhubungan dengan tokoh-tokoh lain

4. Membuat Sinopsis

Sinopsis diperlukan untuk mempermudah proses pengembangan konflik menjadi lebih luas.

5. Menentukan Tokoh-tokoh Cerita

Tokoh-tokoh dalam drama berupa tokoh-tokoh manusia, binatang, tumbuhan, atau hanya inisial A, B atau C. Fungsi tokoh adalah untuk menghidupkan cerita dan menyampaikan amanat penulis. Nama tokoh dalam drama sebaiknya menggunakan nama panggilan yang terdengar berbeda dengan nama pemain lainnya.

Secara teori, Tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh utama, pembantu dan pendukung (figuran). Tokoh utama adalah tokoh yang paling memengaruhi jalan cerita, biasa ditampilkan terus menerus sehingga mendominasi sebagian besar cerita. Sedangkan tokoh pembantu

adalah tokoh yang membantu kehadiran tokoh utama sehingga cerita menjadi lebih hidup. Tokoh pembantu dapat memengaruhi tokoh utama. Sementara tokoh figuran hanya sebagai pelengkap cerita, kehadirannya dalam cerita hanya dalam sesekali saja. Namun, tokoh figuran sangat diperlukan untuk membuat suasana cerita menjadi lebih nyata.

Tokoh-tokoh cerita sebaiknya dilengkapi dengan perwatakan setiap tokoh yang meliputi tiga dimensi yakni dimensi fisiologis, sosiologis dan psikologis. Dimensi fisiologis meliputi ciri-ciri badani seperti bentuk tubuh, warna rambut, tinggi badan dan sebagainya. Dimensi psikologis membahas mengenai kejiwaan. Sedangkan dimensi sosiologis mencakup mengenai status sosial, pekerjaan, pendidikan, kebiasaan adat dan sebagainya.

6. Menentukan Alur

Alur cerita perlu ditentukan sehingga drama (film) tampak dinamis sebagaimana kehidupan yang sesungguhnya. Penampilan peristiwa demi peristiwa hanya berdasarkan pada urutan waktu saja belum dikatakan alur (plot). Agar menjadi sebuah alur, peristiwa-peristiwa itu haruslah diolah dan diasiasi dengan kreatif sehingga cerita ini memiliki efek emosional dan menarik. Misalnya, dipilih dan dirangkai peristiwa yang membuat penonton penasaran, selalu ingin tahu apa yang terjadi selanjutnya.

Peristiwa, konflik, dan klimaks merupakan tiga unsur yang amat potensial dalam pengembangan alur. Untuk menyajikan peristiwa yang menarik ditonton perlu disusun peristiwa-peristiwa yang mengarah pada konflik. Selanjutnya, bagaimana konflik-konflik itu dibangun menuju klimaks sehingga cerita itu makin seru, penuh kejutan, dan menegangkan.

7. Menentukan Latar Cerita

Latar merupakan unsur yang cukup penting dalam pementasan drama (film). Latar dapat membangun imajinasi penonton. Untuk pementasan drama panggung sebaiknya tidak terlalu

banyak perubahan latar atau perpindahan latar karena secara teknis menyulitkan untuk tata panggungnya.

Penulisan unsur latar pada teks drama akan membantu tim sutradara dan tim artistik dalam menggarap naskah seperti yang diimajinasikan penulis. Oleh karena itu, keterangan latar selalu ditulis paling awal sebelum informasi tentang tokoh dan percakapan tokoh.

Contoh kutipan latar dalam naskah drama panggung :

Layar dibuka.

Lampu menyorot sosok patung dan taman di sekitarnya.

Terapat kursi panjang dan lampu taman.

Lampu menyorot latar rumah tua

Orang gila memasuki panggung dari arah kursi penonton

ORANG GILA

(Menyanyikan “Alamat Palsu” yang dipopulerkan Ayu Tingting)

Ke mana ke mana ke mana ku harus mencari ke mana

kekasih tercinta tak tahu rimbanya

lama tak datang ke rumah

di mana di mana di mana tinggalnya sekarang di mana

ke sana kemari membawa alamat

namun yang kutemui bukan dirinya

sayang yang kuterima alamat palsu

di mana di mana di mana tinggalnya sekarang di mana

Orang gila bernyanyi dan berjoget meniru Ayu Tingting

Patung

Cukup!

Dari kutipan di atas diketahui bahwa latar drama itu berada di sebuah taman, dekat rumah tua. Di taman itu terdapat patung.

Contoh kutipan latar pada Drama Radio:

Narator : Pada dini hari terjadi sidang dadakan. Beberapa pengkat desa hadir, terdapat Pak Lurah, Pak RT, dan beberapa warga yang turut hadir dalam hiruk pikuk suasana.

Sound Effect : Suara jangkrik dan belalang daun bersahutan diikuti suara hiruk pikuk warga yang berdatangan ke Balai desa.

Pak sekdes mengawali sidang.

Sekdes : Bapak-bapak ibu-ibu yang saya hormati, maaf mengganggu tidurnya, sesuai dengan hukum adat yang ada di desa kita maka kedua anak ini akan dikawinkan.

Warga : Tunggu dulu pak sekdes!

Sekdes : Lho, kenapa?

Warga : Penghulu belum datang!

Pada drama radio gambaran latar ditentukan oleh narrator. Dapat pula dibantu sound effect, untuk memperkuat apa yang diucapkan narrator. Di samping itu, latar sandiwara radio dapat berubah-ubah karena secara teknis mudah dilakukan dan penonton tidak terganggu dengan pergantian latar.

8. Menyusun Naskah Drama/Skenario

Penulis memiliki tugas yaitu menulis. Penulis tidak perlu menyalahkan tulisan yang sudah dibuat karena penulis bukanlah seorang editor. Semua tulisan yang sudah ada langsung dilanjutkan dengan ide yang sudah ada. Setelah menyusun naskah drama, maka naskah perlu

dibiarkan beberapa saat agar pikiran tenang. Setelah itu, mulailah bertindak sebagai editor dengan cara memperbaiki tulisan yang kurang rapi.

Drama merupakan karya sastra yang dapat dipentaskan dengan menceritakan kehidupan nyata dari berbagai tokoh di atas panggung. Emosi para tokoh dalam pementasan drama dapat disaksikan dan dilihat secara langsung. Namun dalam hal ini, naskah drama adalah bagian penting dalam proses ini.

2.2 Kerangka Konseptual

Kebiasaan adalah suatu perbuatan yang dilakukan berulang-ulang. Kebiasaan menonton FTV memiliki dampak negatif dan positif. Dampak positif menonton televisi adalah pelajaran atau amanat yang disampaikan melalui film yang ditayangkan dapat diterapkan dalam kehidupan. Selain itu, dampak positif bagi remaja khususnya yang masih duduk di bangku sekolah dapat dijadikan pedoman untuk menemukan ide baru untuk tulisannya baik itu cerpen, novel atau drama yang berbentuk fiksi.

Drama adalah karya sastra yang memiliki ciri khas adanya dialog dan bermain peran. Menulis naskah drama diperlukan keseriusan yang menyenangkan. Hal tersebut supaya naskah yang akan dihasilkan menarik. Bahasa yang digunakan dalam drama adalah bahasa nonformal. Tujuannya adalah supaya dapat menghidupkan suasana drama.

Jadi, hubungan antara kebiasaan menonton FTV remaja terhadap kemampuan menulis naskah drama adalah melalui tayangan FTV yang disajikan di stasiun televisi, siswa akan mendapat ide baru untuk menulis naskah drama dengan konsep yang ditayangkan di televisi baik yang berhubungan dengan persintaan, persahabatan atau keluarga. Dengan demikian, dapat diduga adanya hubungan kebiasaan menonton FTV remaja terhadap kemampuan menulis naskah drama.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sebuah yang harus diuji kebenaran penelitian hingga terbukti melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu, hipotesis adalah praduga yang harus diuji melalui kebenaran fakta dalam proses penelitian.

Hipotesis alternatif (H_a): Ada hubungan kebiasaan menonton FTV remaja terhadap kemampuan menulis naskah drama oleh siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015.

Hipotesis awal (H_0): Tidak ada hubungan kebiasaan menonton FTV remaja terhadap kemampuan menulis naskah drama oleh siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Pematang Siantar Tahun Ajaran 2014/2015.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memiliki teori yang sudah jelas. Dalam penelitian ini, teori yang akan dibuktikan sudah jelas. Penelitian kuantitatif sudah memiliki hipotesis yang jelas dan siap untuk diuji kebenarannya. Hipotesis penelitian ini sudah dirumuskan pada bab sebelumnya, untuk diuji dalam uji hipotesis. Selain itu, jarak antara peneliti kuantitatif dan objek yang akan diteliti jauh. Hal ini bertujuan, supaya data yang didapatkan lebih objektif. Selanjutnya, instrument dalam penelitian kuantitatif berupa wawancara terstruktur, angket dan observasi. Penelitian ini

menggunakan metode deskriptif. Oleh karena itu, kedua variabel dalam penelitian ini membutuhkan dua instrument yaitu angket untuk instrumen variabel bebas dan tes penugasan untuk variabel terikat.

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasi. Best (1982:119) dalam Sukardi (2008:157) mengatakan “Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.”

Sukardi (2008:166) mengatakan “Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan dan tindak hubungan antara dua variabel atau lebih.”

Seperti yang sudah dikatakan di atas, penelitian ini menggunakan dua variabel. Kedua variabel merupakan materi yang dihubungkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat untuk meningkatkan pembelajaran.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Yayasan Pendidikan Teladan, Jalan Singosari, Pematang Siantar pada Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karena :

- a. Belum pernah dilakukan penelitian yang sama di sekolah tersebut.
- b. Sekolah ini terletak di daerah perkotaan yang sudah modern sehingga dapat dipastikan tidak seorang pun siswa tidak pernah menonton televisi.
- c. Setiap kelas memiliki siswa berkemampuan baik dan berkemampuan kurang dengan distribusi yang merata sehingga memungkinkan bagi siswa saling bertukar pikiran mengenai materi yang diujikan.

- d. Sekolah tersebut memiliki perpustakaan dengan buku-buku yang mendukung, khususnya buku-buku mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei, semester genap Tahun Ajaran 2014/2015.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Yayasan Pendidikan Teladan Pematang Siantar Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 169 orang, terdiri dari 4 kelas dengan perincian sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas Xi Sma Yayasan Pendidikan Teladan Pematang Siantar
Tahun Pelajaran 2014/2015**

No	Kelas	Jumlah Populasi/Kelas
1	XI IA 1	42 orang
2	XI IA 2	41 orang
3	XI IS 1	43 orang
4	XI IS 2	43 orang
	Jumlah	169 orang

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:62) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.”

Arikunto (2006:134) menyatakan “Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25% atau lebih.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka sampel diambil sebanyak 25% dari keseluruhan jumlah populasi. Maka, sampel adalah 25% dari 169 orang berjumlah 42 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Sampel akan dipilih secara acak dari tiap kelas dengan cara cabut nomor atau berdasarkan nomor urut absen.

3.4 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah atau prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian sesuai tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

Hari Pertama :

1. Peneliti memperkenalkan diri kepada siswa.
2. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan peneliti masuk ke dalam kelas.
3. Peneliti memberikan tes berupa angket yaitu tes untuk melihat kebiasaan siswa menonton FTV remaja.
4. Siswa mengisi angket sesuai dengan kolom yang sudah disediakan.
5. Peneliti mengumpulkan hasil tes siswa untuk kemudian diolah dan dianalisis.
6. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih, dan
7. Peneliti membawa pulang hasil pekerjaan siswa.

Hari kedua :

1. Peneliti memberikan salam kepada seluruh siswa di kelas.
2. Peneliti memberikan dorongan mengenai materi yang akan diberikan kepada siswa.
3. Peneliti memberikan penugasan berupa tes tertulis untuk melihat kemampuan siswa menulis drama dengan menyediakan petunjuk penyelesaian soal.
4. Peneliti mengumpulkan hasil pekerjaan siswa untuk kemudian diolah dan dianalisis.

5. Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan terimakasih atas partisipasi siswa dalam proses penelitian.

3.5 Defenisi Operasional

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah mengenai kebiasaan menonton FTV remaja. Kebiasaan adalah suatu hal yang dilakukan berulang-ulang. Film televisi remaja banyak ditayangkan di stasiun televisi swasta. Kebanyakan film yang ditayangkan menceritakan kehidupan percintaan dan persahabatan remaja.

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis naskah drama. Drama merupakan salah satu karya sastra dengan ciri khas adanya dialog yang akan diperankan. Bahasa yang digunakan dalam sebuah naskah drama adalah bahasa non formal karena kehidupan nyata akan tampak terlihat ketika drama dipentaskan.

3.6 Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penilaian Variabel Bebas

Instrumen yang digunakan untuk variabel bebas adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengukur kebiasaan siswa dalam menonton FTV remaja. Siswa akan diminta member tanda *check list* jawaban yang sudah tersedia dalam angket. Waktu yang digunakan untuk menyelesaikan angket ini adalah 40 menit. Jumlah soal dalam angket ini adalah 20 soal dengan 5 pilihan (SS = Sangat Setuju dengan skor 5; S = Setuju dengan skor 4; KS= Kurang Setuju dengan skor 3; TS = Tidak Setuju dengan skor 2; STS = Sangat Tidak Setuju dengan skor 1)

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kebiasaan Menonton Ftv

Kriteria yang Dinilai	Nomor Soal	Jumlah Soal
Perilaku	1,5,6,10,11,12,16,17,18	9 soal
Kesukaan	2,3,4,8,13,19	6 soal
Pengaruh FTV	9,14	2 soal
Pengetahuan tentang FTV	7,15,9	3 soal
JUMLAH		20 soal

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor paling tinggi}} \times 100$$

2. Instrumen Penilaian Variabel Terikat

Instrumen yang digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menulis naskah drama adalah tes penugasan. Siswa ditugaskan untuk menulis drama berdasarkan tema yang sudah ditentukan, bahasa yang menarik dan langkah penulisan drama yang benar. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tes ini adalah 60 menit. Berikut adalah indikator penilaian menulis drama.

Tabel 3.3 Aspek-Aspek Penilaian Menulis Drama

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
Langkah-langkah menulis drama	1. Menentukan ide	
	a. Ide yang digunakan sangat menarik	5
	b. Ide yang digunakan menarik	4
	c. Ide yang digunakan cukup menarik	3
	d. Ide yang digunakan kurang menarik	2

	e. Ide yang digunakan tidak menarik	1
	2. Menentukan tokoh-tokoh cerita	
	a. Tokoh-tokoh dalam drama sangat jelas	5
	b. Tokoh-tokoh dalam drama jelas	4
	c. Tokoh-tokoh dalam drama cukup drama	3
	d. Tokoh-tokoh dalam drama kurang jelas	2
	e. Tokoh-tokoh dalam drama tidak jelas	1
	3. Menentukan alur cerita	
	a. Alur yang digunakan sangat jelas dan menarik	5
	b. Alur yang digunakan jelas dan menarik	4
	c. Alur yang digunakan cukup jelas dan menarik	3
	d. Alur yang digunakan kurang jelas dan menarik	2
	e. Alur yang digunakan tidak jelas dan menarik	1
	4. Menentukan latar cerita	
	a. Latar sangat jelas	5
	b. Latar jelas	4
	c. Latar cukup jelas	3
	d. Latar kurang jelas	2
	e. Latar tidak jelas	1
Unsur-unsur	1. Tema	

drama	<ul style="list-style-type: none"> a. Tema sangat jelas b. Tema jelas c. Tema cukup jelas d. Tema kurang jelas e. Tema tidak jelas 	<ul style="list-style-type: none"> 5 4 3 2 1
	<p>2. Dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dialog dalam drama sangat jelas b. Dialog dalam drama jelas c. Dialog dalam drama cukup jelas d. Dialog dalam drama kurang jelas e. Dialog dalam drama tidak jelas 	<ul style="list-style-type: none"> 5 4 3 2 1
	<p>3. Epilog</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Epilog dalam drama sangat jelas b. Epilog dalam drama jelas c. Epilog dalam drama cukup jelas d. Epilog dalam drama kurang jelas e. Epilog dalam drama tidak jelas 	<ul style="list-style-type: none"> 5 4 3 2 1
	<p>4. Monolog</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Monolog dalam drama sangat jelas b. Monolog dalam drama jelas c. Monolog dalam drama cukup jelas d. Monolog dalam drama kurang jelas e. Monolog dalam drama tidak jelas 	<ul style="list-style-type: none"> 5 4 3 2 1

	5. Amanat	
	a. Naskah drama mempunyai amanat yang sangat baik	5
	b. Naskah drama mempunyai amanat yang baik	4
	c. Naskah drama mempunyai amanat yang cukup baik	3
	d. Naskah drama mempunyai amanat yang kurang baik	2
	e. Naskah drama mempunyai amanat yang tidak baik	1
Bahasa dalam drama	1. Bahasa dalam drama sangat menarik dan sangat mudah dipahami	5
	2. Bahasa dalam drama menarik dan mudah dipahami	4
	3. Bahasa dalam drama cukup menarik dan cukup mudah dipahami	3
	4. Bahasa dalam drama kurang menarik dan kurang mudah dipahami	2
	5. Bahasa dalam drama tidak menarik dan tidak mudah dipahami	1
SKOR PALING TINGGI		50

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor paling tinggi}} \times 100$$

Keterangan :

N = Skor akhir siswa

Tabel 3.4 Kategori Penilaian

Kategori Angka	Penilaian
Sangat Baik	85-100
Baik	75-84
Cukup	65-74
Kurang	55-64
Sangat Kurang	0-54

(Arikunto 2010:218)

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif korelatif yaitu deskripsi data untuk menguji hipotesis yang sudah ada, dilaksanakan dengan membandingkan rata-rata skor hasil belajar yang dicapai. Dilakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

3.7.1 Deskripsi Data

Data dideskripsikan berdasarkan skor yang diperoleh siswa. Selanjutnya ditentukan skor rata-ratanya dengan rumus :

a. Dekripsi Data Variabel X

Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam deskripsi data variable X adalah

1. Menyuruh siswa menjawab angket yang sudah disediakan
2. Memberi skor dengan menggunakan rumus:

$$skor = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Mentabulasikan data variabel X (kebiasaan menonton FTV)

4. Mencari Mean (X)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Dengan keterangan :

X = Mean

$\sum X$ = Jumlah semua skor

N = Jumlah banyaknya siswa

5. Perhitungan standar deviasi atau simpangan baku:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

SD = Standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ (Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N)

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ (Semua skor dijumlahkan, dibagi N, lalu dikuadratkan)

b. Deskripsi Data Variabel Y (kemampuan menulis naskah drama)

Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam deskripsi data variable Y adalah

:

1. Memberi penugasan kepada siswa untuk menulis naskah drama

2. Memberi skor dengan menggunakan rumus:

$$skor = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Mentabulasi data variable Y (Kemampuan menulis naskah drama)

4. Mencari Mean (Y)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Dengan keterangan :

X = Mean

$\sum X$ = Jumlah semua skor

N = Jumlah banyaknya siswa

5. Perhitungan standar deviasi atau simpangan baku:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

SD = Standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ (Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N)

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ (Semua skor dijumlahkan, dibagi N, lalu dikuadratkan)

3.7.2 Uji Persyaratan Analisis

Penelitian ini bersifat korelasional, untuk itu data yang akan dikorelasikan harus berdistribusi normal dan antara variabel X dan variabel Y menunjukkan gejala linier. Untuk itu diadakan uji normalitas dan homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data penelitian tiap variabel, uji yang dipakai adalah uji Lilliefors. Menurut Sudjana (2002:466) langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan

$$\text{rumus } Z_1 = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

\bar{x} = rata-rata hitungan

S = simpangan baku sampel

- b. Untuk tiap bilangan baku inidan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \leq Z_i}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlak.
- e. Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut.

2) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan suatu alat ukur. Suatu tes dapat dikatakan valid apabila tes-tes tersebut dapat mengukur hasil belajar siswa dalam memahami materi pokok. Untuk menguji validitas tes bisa digunakan rumus koefisien korelasi biserial yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

3) Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis antara kebiasaan menonton FTV remaja (X) terhadap kemampuan menulis naskah drama (Y) digunakan rumus analisis korelasi *product moment* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

$\sum x$ = jumlah nilai x

$\sum y$ = jumlah nilai y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat nilai y

$\sum xy$ = jumlah xy

x = jumlah kemampuan menggunakan fungsi kalimat

y = jumlah kemampuan menulis kalimat majemuk

Subana dan Moersetyo (2000 : 148)