

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA
22 HARI DALAM LIPATAN API
ADAPTASI NOVEL ANAK BAJANG MENGGIRING ANGIN
KARYA SINDHUNATA**

SKRIPSI
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi S1 Teater



oleh
Puti Ilalang Sunyi
NIM 1911046014

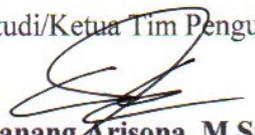
**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2022/2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN NASKAH DRAMA 22 HARI DALAM LIPATAN API ADAPTASI NOVEL ANAK BAJANG MENGGIRING ANGIN KARYA SINDHUNATA diajukan oleh Puti Ilalang Sunyi, NIM 1911046014, Program Studi S1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn.

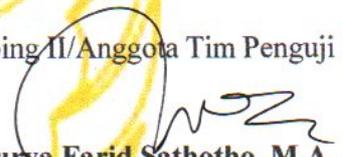
NIP 1967121222000031001/NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.

NIP 198007042008121001/NIDN 0004078006

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Surya Farid Sathotho, M.A.

NIP 197202252006041001/NIDN 0025027202

Cognate/Penguji Ahli


Dr. Nur Sahid, M.Hum.

NIP 196202081989031001/NIDN 0008026208

Yogyakarta, 17022023
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Dra. Suryati, M.Hum

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puti Ilalang Sunyi
NIM : 1911046014
Alamat : Suryowijayan MJ 1/65, RT. 004/RW. 001, Kel. Gedongkiwo,
Kec. Mantrijeron, Daerah Istimewa Yogyakarta.
No. Hp : 0895363339887
Email : putiilalang10@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul *Penciptaan Naskah Drama 22 Hari dalam Lipatan Api* Adaptasi Novel *Anak Bajang Menggiring Angin* Karya Sindhunata yang saya serahkan benar-benar ditulis sendiri dan tidak memuat karya atau bagian orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, layaknya aturan hak cipta yang berlaku. Apabila pernyataan saya tidak benar, maka saya siap menerima segala resiko termasuk siap dicabut hak dan gelar sarjana dari Program Studi S1 Teater, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 12 Januari 2023



Puti Ilalang Sunyi
NIM. 1911046014

MOTTO

Jangan kalah pada rasa takutmu.
Hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih:
Perasaan takut gagal.

-Paulo Coelho, "The Alchemis"-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas ridho-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu tanpa terkendala suatu hal apapun. Skripsi dengan judul *Penciptaan Naskah Drama 22 Hari Dalam Lipatan Api* Adaptasi Novel *Anak Bajang Menggiring Angin* Karya Sindhunata diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

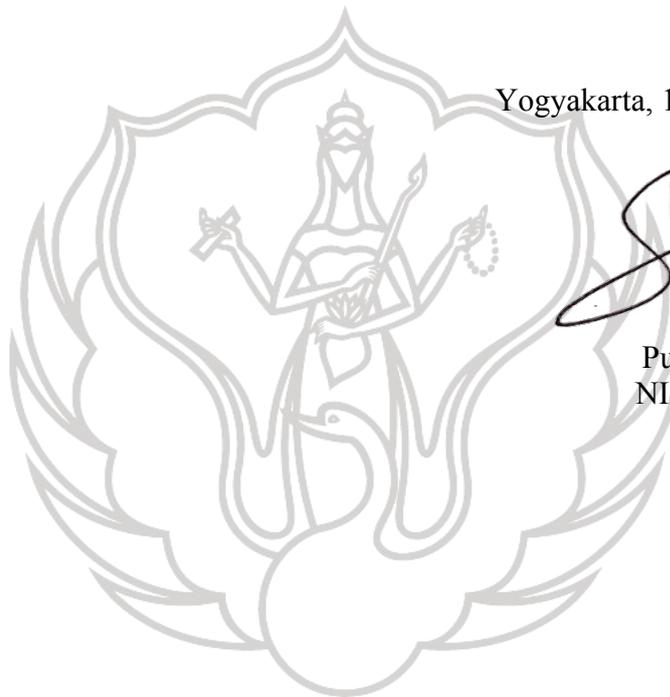
1. Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, beserta staf dan pegawai;
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta Dr. Dra. Suryati, M. Hum, beserta staf dan pegawai;
3. Ketua Jurusan Teater Yogyakarta Bapak Nanang Arisona M. Sn, selaku Ketua Penguji dan bapak kandung, yang telah meluangkan waktu di sela kesibukan beliau untuk memberikan arahan sekaligus bimbingan kepada penulis.
4. Bapak Philipus Nugroho Hari Wibowo M. Sn. selaku dosen pembimbing satu, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan kepada penulis sehingga dapat menyusun skripsi ini dengan baik;
5. Bapak Surya Farid Sathotho M.A. selaku dosen pembimbing dua sekaligus dosen wali yang bersedia memberikan saran dan masukan setiap kendala

yang terjadi dalam perkuliahan serta membimbing dalam proses penyusunan skripsi;

6. Bapak Dr. Nur Sahid, M. Hum, selaku Penguji Ahli yang telah memberikan masukan yang berarti dalam proses penciptaan dan penyusunan skripsi;
7. Dosen-dosen jurusan Teater yang telah mendidik penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini;
8. Bapak Nanang Arisona, ibu Mardiana Rahmawati, dan Kinanti Cahyaningati yang telah memberikan dukungan material dan spiritual kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu;
9. Daffa Ghazy Bangun As Sindy Wijaya yang selalu mendampingi, membantu dalam proses penciptaan, memberikan masukan dan menjadi tempat keluh kesah penulis dalam proses penyusunan skripsi sehingga dapat berjalan dengan lancar;
10. Teman-teman yang telah membantu dalam proses TA yang namanya tidak dapat disebut satu persatu;
11. Mas Ibed S. Yuga dan Mas Andika yang telah bersedia meluangkan waktu melatih dan membimbing para aktor dalam proses *dramatic reading*;
12. Seluruh staff dan karyawan Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna serta kesalahan yang penulis yakini di luar batas kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis dengan rendah dan senang hati memohon sumbangan berupa pemikiran, kritik dan saran untuk menyempurnakannya. Meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Yogyakarta, 12 Januari 2023



Sunyi

Puti Ilalang Sunyi
NIM. 1911046014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
GLOSARIUM.....	xii
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I.....	23
PENDAHULUAN.....	23
A. Latar Belakang.....	23
B. Rumusan Penciptaan	28
C. Tujuan Penciptaan.....	28
D. Tinjauan Karya	28
1. Penciptaan Terdahulu.....	28
2. Landasan Teori.....	30
E. Metode Penciptaan.....	36
F. Sistematika penulisan	40
BAB II	Error! Bookmark not defined.
ANALISIS DAN KONSEP PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Analisis Novel <i>Anak Bajang Menggiring Angin</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Tema.....	Error! Bookmark not defined.
2. Alur	Error! Bookmark not defined.
3. Penokohan	Error! Bookmark not defined.
4. Latar	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Penciptaan Naskah Drama	Error! Bookmark not defined.
1. Konsep Dasar Naskah Drama.....	Error! Bookmark not defined.
2. Konsep Plot atau Alur	Error! Bookmark not defined.

3. Konsep Penokohan.....	Error! Bookmark not defined.
4. Konsep Latar.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
PROSES PENCIPTAAN NASKAH DRAMA..	Error! Bookmark not defined.
22 HARI DALAM LIPATAN API	Error! Bookmark not defined.
A. Ide Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Adaptasi Novel <i>Anak Bajang Menggiring Angin</i> ke Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Premis.....	Error! Bookmark not defined.
2. Judul	Error! Bookmark not defined.
3. Penokohan	Error! Bookmark not defined.
4. Alur	Error! Bookmark not defined.
5. Latar	Error! Bookmark not defined.
C. Proses Penciptaan Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i>	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
1. Sinopsis Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i>	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2. Treatment Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i> ...	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
3. Dramatic Reading Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i>	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
D. Naskah Drama <i>22 Hari dalam Lipatan Api</i> ..	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Gambar 1. Cokrodarso & Gambar 2. Jlitheng..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. Wening & Gambar 4. Gus Buchori..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 5. Gus Nawawi & Gambar 6. Kyai & Nyai Muchsin ...**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 7. Wening Kecil & Gambar 8. Gus Imam**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 9. Marmi & Gambar 10. Anak Bajang **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 11. Pemusik 1 & Gambar 12. Pemusik 2. **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 13. Santri 1 & Gambar 14. Santri 2..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 15. Narator & Gambar 16. Santri 3 **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 17. Adegan Narator **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 18. Adegan Bocah Bajang **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 19. Adegan Jlitheng memberi informasi kepada Cokrodarso..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 20. Adegan Kyai Muchsin dan Nyai Muchsin..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 21. Adegan Cokrodarso memerankan Dasamuka.. **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 22. Adegan Amuk Santri **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 23. Adegan Wening mengantarkan Gus Buchori... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 24. Adegan Wening kecil menangis..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 25. Adegan Cokrodarso memberikan surat pada Jlitheng **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 26. Adegan Gus Nawawi memberi nasihat kepada Wening..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 27. Adegan Wening belajar menari..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 28. Adegan Cokrodarso meyakinkan Wening **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 29. Adegan Cokrodarso memaksa Wening memerankan Dewi Sinta **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 30. Adegan Wening meyakinkan Gus Buchori **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 31. Adegan Api Dewi Sinta **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 32. Poster Pementasan *Dramatic Reading* **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Adaptasi Tokoh.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. Tiga Dimensi Tokoh Cokrodarso	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Tiga Dimensi Tokoh Wening	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. Tiga Dimensi Tokoh Gus Buchori.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Tiga Dimensi Tokoh Jliteng	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. Tiga Dimensi Tokoh Gus Nawawi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7. Tiga Dimensi Tokoh Kyai Muchsin.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. Tiga Dimensi Tokoh Nyai Muchsin.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. Tiga Dimensi Tokoh Wening Kecil.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. Tiga Dimensi Tokoh Gus Imam	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Tiga Dimensi Tokoh Marmi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12. Tiga Dimensi Tokoh Para Santri.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 13. Tiga Dimensi Tokoh Bocah Bajang.....	Error! Bookmark not defined.



GLOSARIUM

A

- Alam alus* : Alam yang tidak dapat dilihat secara kasat mata atau ghaib. Alam yang berada di luar jangkauan manusia biasa, tempat makhluk halus dan tenaga yang luar biasa.
- Angkara Murka : Kebengisan atau ketamakan.
- Abstain : Tidak memberikan suara, pendapat atau jawaban.
- Anak *demit* : Anak makhluk ghaib atau anak makhluk halus.
- Anak *pupon* : Anak angkat.
- Atine ben lere*m : Agar hatinya tenang.

B

- Bujang ganong : Penari dalam kesenian Reog Ponorogo yang menggambarkan sosok patih muda yang cekatan, cerdas, jenaka, dan sakti. Sosok ini bagian dari Reog Ponorogo dan digambarkan dengan topeng yang mirip dengan wajah raksasa, hidung panjang, mata melotot, mulut terbuka dengan gigi yang besar/agak maju tanpa taring, wajah merah darah, dan rambut yang lebat warna hitam menutup pelipis kiri dan kanan.
- Bercokol : Berdiam atau bertempat tinggal.

C

- Cacat moral : Kekurangan pada diri seseorang pada akhlak atau etika. Kecacatan tersebut secara kasatmata muncul dari aspek batiniah, lalu berimbas pada perilaku.

D

- Diksi : Pilihan kata yang tepat serta selaras dan bertujuan agar pembaca dapat memahami teks dalam tulisan. Biasanya digunakan untuk menggambarkan suatu cerita atau memberi makna sesuai dengan keinginan penulis.
- Dialek : Ragam bahasa atau ungkapan suatu daerah tertentu.
- Ora nduwe duga* : Tidak punya aturan atau tidak sopan.

E

- Empiris : Berdasarkan pengalaman.
- Estetika : Cabang ilmu filsafat yang membahas tentang seni dan keindahan, beserta tanggapan manusia tentang hal tersebut.
- Episodik : Episode atau berepisode.

G

- Gandrung* : Jatuh cinta.
- Gedhek duwe kuping* : Di mana-mana banyak mata-mata.
- Gething* : Sebuah perasaan marah, benci, kesal dan dengki yang dirasakan oleh seseorang untuk menunjukkan amarah terhadap suatu peristiwa.
- Gedhek kulitan* : Dinding yang terbuat dari bambu.

I

- Idealisasi : Proses menganggap atau memandang sesuatu secara ideal atau sempurna, tanpa mempertimbangkan kenyataan atau keterbatasan yang ada.
- Impresi : Kesan atau gambaran awal yang terbentuk dalam pikiran seseorang tentang orang, tempat, atau situasi berdasarkan pengalaman atau persepsi yang diperoleh

dari pengamatan atau interaksi singkat. Impresi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penampilan fisik, bahasa tubuh, dan perilaku orang tersebut, serta faktor lingkungan seperti keadaan tempat atau situasi.

Ideologi : Seperangkat gagasan, keyakinan, nilai, atau pandangan tentang bagaimana masyarakat seharusnya diatur dan berfungsi. Ideologi seringkali terkait dengan pandangan politik, sosial, atau agama, dan dapat memengaruhi cara orang berpikir, bertindak, atau merespons situasi tertentu. Ideologi juga dapat memainkan peran penting dalam pembentukan dan perubahan sistem politik dan sosial di suatu negara atau wilayah. Beberapa contoh ideologi yang terkenal termasuk kapitalisme, sosialisme, konservatisme, liberalisme, nasionalisme, dan agama.

Idiom : Ungkapan.

Intertekstualitas : Hubungan atau referensi antara dua atau lebih teks, baik secara langsung maupun tidak langsung, di mana teks yang satu merujuk pada teks yang lain. Hal ini dapat terjadi dalam bentuk kutipan, referensi, parodi, atau alusi. Dengan intertekstualitas, teks yang satu dapat membangun atau memperluas makna dengan mengacu pada teks yang lain, dan pada saat yang sama, teks yang diacu juga dapat memperoleh makna baru dari konteks baru di mana ia dihadapi. Intertekstualitas juga dapat membantu membentuk tradisi sastra atau seni yang saling berkaitan dan saling mengisi.

J

Jukstaposisi : Penggabungan atau penyandingan dua atau lebih hal, gambar, kata, atau gagasan secara berdampingan untuk menciptakan efek kontras atau perbandingan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menonjolkan perbedaan, persamaan, atau hubungan antara objek yang dijuxtaposiskan. Jukstaposisi dapat digunakan dalam seni visual, sastra, musik, atau dalam bahasa sehari-hari.

K

Komunisme : Sebuah sistem pemerintahan dan sosial yang didasarkan pada prinsip kesetaraan ekonomi, sosial, dan politik, di mana kepemilikan dan kontrol atas sumber daya dan produksi dikendalikan oleh masyarakat secara kolektif atau negara. Dalam sistem komunisme, setiap orang diberi hak yang sama atas sumber daya, dan kesetaraan sosial diutamakan daripada hak milik individual.

Katarsis : Penyucian diri atau istilah yang merujuk pada pengalaman emosional atau pembersihan emosional melalui sebuah karya seni atau aksi tertentu. Menurut Aristoteles, katarsis terjadi ketika penonton drama merasakan emosi yang intens dan kemudian dilepaskan dari emosi tersebut melalui pengalaman melalui karya seni tersebut.

Kitiran glonggong : Baling-baling dari batang bunga tebu.

Klembak menyan : Rokok yang terbuat dari kemenyan.

Klangenan : Kesenangan.

Kukut : Bubar.

L

Linier : Merujuk pada suatu hal atau proses yang berlangsung secara berurutan atau mengikuti pola yang teratur dan terukur.

Lekra : Singkatan dari "Lembaga Kebudayaan Rakyat" yang didirikan di Indonesia pada tahun 1950-an. Lembaga ini bertujuan untuk mempromosikan seni dan budaya rakyat, serta memperjuangkan kepentingan sosial dan politik kaum buruh dan petani melalui karya seni dan sastra. Lembaga ini terkenal karena dianggap sebagai bagian dari gerakan kebudayaan kiri di Indonesia, dan banyak anggotanya terlibat dalam gerakan sosial dan politik pada saat itu. Meskipun pada awalnya dianggap sebagai lembaga yang bermanfaat, LEKRA kemudian dilarang oleh pemerintah Indonesia pada tahun 1965 karena dianggap terlalu terkait dengan Partai Komunis Indonesia.

Lemah sepuluh ru : Tanah sepuluh meter persegi.

M

Metafora : Gaya bahasa atau penggunaan kata-kata yang melibatkan perbandingan yang kreatif antara dua hal yang berbeda, tanpa menggunakan kata penghubung "seperti" atau "bagai". Metafora membuat penggunaan sebuah kata atau frasa yang sebenarnya merujuk pada satu objek atau konsep, tetapi digunakan untuk mewakili atau menggambarkan konsep lain yang berbeda. Metafora sering digunakan dalam puisi, sastra, dan seni lainnya untuk menciptakan gambaran yang kuat dan menggugah imajinasi pendengar atau pembaca.

- Montase** : Teknik penyusunan gambar atau adegan dengan menggabungkan dua atau lebih gambar, teks, atau elemen visual lainnya untuk menciptakan suatu pesan atau kesan tertentu.
- Manuskrip** : Naskah atau tulisan yang ditulis tangan atau mesin ketik yang belum diterbitkan atau dicetak. Manuskrip dapat berupa karya sastra, sejarah, atau dokumen lainnya yang memiliki nilai sejarah atau akademik. Beberapa manuskrip juga dianggap sebagai karya seni dan memiliki nilai estetika yang tinggi.
- Mondok** : Sebuah pesantren atau lembaga pendidikan Islam tradisional di Indonesia yang terutama fokus pada pengajaran agama dan ilmu keislaman. Di mondok, para santri atau murid tinggal bersama di asrama dan belajar di bawah bimbingan para kyai atau guru.
- Malih** : Dalam naskah ini, “malih“ berarti berubah.
- Mokal** : Tidak masuk akal atau mustahil.
- N**
- Ngluruk** : Menyerang sendiri atau tanpa pasukan.
- P**
- Perspektif** : Sudut pandang atau cara pandang seseorang terhadap suatu masalah, konsep, atau situasi tertentu.
- Personifikasi** : Teknik dalam sastra atau seni visual yang memberikan sifat, karakteristik, atau emosi manusia pada benda mati atau makhluk hidup non-manusia. Dalam personifikasi, objek atau makhluk yang diberikan atribut manusia dapat berupa benda mati seperti meja, kursi, atau gedung, atau makhluk hidup non-manusia seperti hewan, tumbuhan, atau fenomena alam. Teknik

ini biasa digunakan dalam karya sastra, puisi, atau iklan untuk memberikan efek yang lebih dramatis, menarik, atau emosional.

Pungkasan : Kata dalam bahasa Jawa yang berarti akhir atau penutup. Kata ini sering digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang merupakan bagian terakhir atau kesimpulan dari suatu cerita atau pernyataan.

Provokatif : Suatu tindakan, kata-kata, atau sikap yang dimaksudkan untuk memancing atau memicu suatu reaksi atau tanggapan dari orang lain, terutama yang kontroversial atau emosional. Tindakan atau pernyataan provokatif seringkali dimaksudkan untuk menimbulkan reaksi yang kuat dari orang lain, baik itu dalam bentuk marah, protes, atau persetujuan.

Pulut : Getah. Namun dalam naskah ini “pulut“ berarti perangkat.

Primpen : Menyimpan sesuatu dengan baik.

Pepesten urip : Menggambarkan sesuatu yang terjadi sebagai peristiwa yang akan dan memang semestinya terjadi atau takdir.

R

Relasional : Hubungan atau keterkaitan antara dua atau lebih objek atau entitas dalam suatu konteks.

Resepsi : Penerimaan atau tanggapan yang diberikan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu pesan, karya seni, atau acara. Istilah ini sering digunakan dalam konteks karya seni seperti film, musik, atau sastra, di mana resepsi dapat mengacu pada cara seseorang atau sekelompok orang merespon atau menafsirkan karya tersebut. Resepsi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman, budaya, latar

belakang, dan preferensi individu atau kelompok, sehingga resepsi terhadap suatu karya dapat beragam dan bervariasi dari satu orang atau kelompok ke orang atau kelompok lainnya.

Representasi : Suatu konsep, ide, atau objek diwakili atau dipresentasikan dalam suatu konteks tertentu. Representasi dapat berupa visual, verbal, matematis, atau bentuk-bentuk lainnya, dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau pesan kepada orang lain.

Rol panggung : Peran atau karakter yang dimainkan oleh seorang aktor dalam sebuah pertunjukan teater atau drama. Setiap aktor memiliki satu atau lebih rol panggung yang harus dimainkan sesuai dengan skenario atau naskah yang telah ditentukan. Rol panggung meliputi berbagai aspek seperti dialog, gerakan, emosi, dan penampilan fisik, yang semuanya harus diperankan secara konsisten dan meyakinkan selama pertunjukan.

S

Sundel : Pelacur.

Sabuk *othok* : Sebuah sabuk warok yang berasal dari Ponorogo yang terbuat dari kulit hewan sapi/lembu hingga ada juga yang terbuat dari kulit harimau asli.

Sisik melik : Tanda-tanda yang memberikan petunjuk (barang) bukti. Arti lainnya dari sisik melik adalah jejak.

Sirap bambu : Atap atau dinding yang terbuat dari bambu.

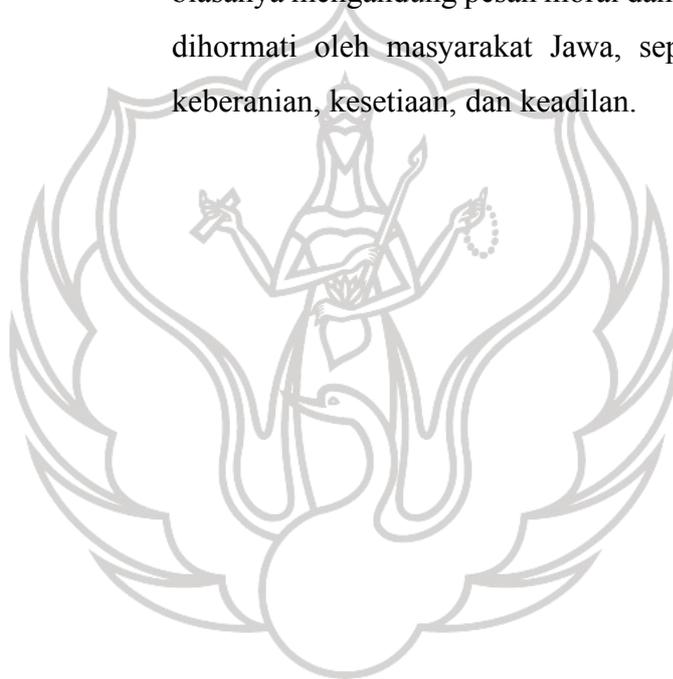
T

Tobong : Tempat atau gedung pertunjukan.

Tandhak ludruk : Laki-laki yang berdandan perempuan dan membawakan peran serta karakter perempuan dalam seni pertunjukan.

W

Wiracarita : Cerita atau epik yang menceritakan kisah-kisah pahlawan atau dewa dalam mitologi Hindu. Wiracarita biasanya mengandung pesan moral dan nilai-nilai yang dihormati oleh masyarakat Jawa, seperti kebajikan, keberanian, kesetiaan, dan keadilan.



**Penciptaan Naskah Drama *22 Hari Dalam Lipatan Api*
Adaptasi Novel *Anak Bajang Menggiring Angin*
Karya Sindhunata**

INTISARI

22 Hari dalam Lipatan Api merupakan naskah drama yang diadaptasi dari novel *Anak Bajang Menggiring Angin* karya Sindhunata. Penciptaan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* menggunakan teori adaptasi yang dikemukakan oleh Linda Hutcheon (2006). Penciptaan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* bertujuan untuk menghasilkan karya baru dan pembacaan baru dalam proses adaptasi.

Penulis menggunakan metode Graham Wallas yang dimulai dengan menganalisis novel *Anak Bajang Menggiring Angin*, pengolahan ide, membuat sinopsis, treatment, penulisan naskah drama, dan tahap pengujian sebelum penyempurnaan naskah drama. Penciptaan naskah dalam tugas akhir ini menggunakan teknik montase dengan menghadirkan jukstaposisi peristiwa, dialog, gambar, musik, bunyi, dan citra-citra visual dalam satu kesatuan dramatik. Teknik montase dibayangkan dapat menghasilkan beragam idiom yang tidak bertumpu pada dialog dan mengabaikan cerita yang linear.

Hasilnya berupa naskah adaptasi dengan latar tahun 1965 pada masa pembantaian massal anggota dan partisipan PKI. Pengisahan naskah menempatkan Cokrodarso sebagai tokoh utama yang diadaptasi dari tokoh Rahwana. Cokrodarso merupakan gembong Lekra di bawah naungan PKI yang menjadikan wayang orang sebagai alat propaganda politik. Dirinya mencari pemeran Dewi Sinta hingga bertemulah dengan Wening. Cokrodarso jatuh cinta pada Wening yang telah bertunangan dan bertekad menjadikannya pemeran Dewi Sinta. Cinta tulus Cokrodarso tanpa etika moral berakhir dengan kehancuran dirinya sendiri.

Kata Kunci: *Anak Bajang Menggiring Angin*, Adaptasi, Montase, *22 Hari dalam Lipatan Api*

***22 Days in the Fire's Fold* Drama Script Creation from the Novel of *Herding the Wind* by Sindhunata: An Adaptation**

ABSTRACT

22 Days in the Fire's Fold is a drama script adapted from the novel *Herding the Wind* by Sindhunata. This script was written using an adaptation theory proposed by Linda Hutcheon (2006). It aimed to produce new artwork and readings for the process of adaptation.

This research employed the Graham Wallas method, which started with an analysis of the novel *Herding the Wind*, developed ideas, wrote the synopsis, the treatment, and the script, and tested the stages before completing the script. The montage technique was used in the writing of the script for this final project to portray a juxtaposition of events, dialogues, pictures, music, sounds, and visual images in a unified dramatic unit. The montage technique is expected to be able to generate a range of idioms that are not based on dialogue and ignore the chronological storyline.

The result would be a story set in 1965, during the violent attacks by PKI activists. In this script, Cokrodarso portrays the lead role in the adaptation of Ravana. Lekra was led by Cokrodarso, who used *wayang orang* as a means of political propaganda. Until he met Wening, he was looking for the role of Dewi Sinta. Wening, who was engaged, caught Cokrodarso's attention, and he was eager to have her play as Dewi Sinta. Sincere love without morals and ethics causes Cokrodarso to lose himself.

Keywords: *Herding the Wind*, Adaptation, Montage, *22 Days in the Fire's Fold*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ramayana merupakan salah satu kisah yang indah untuk dijadikan lakon dalam seni pertunjukan. Keindahan kitab Ramayana dapat dinikmati pembaca sejak kali pertama ditulis pada 820 – 832 Saka saat Raja Dyah Balitung menguasai wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Pada masa itu telah ditemukan pujian terhadap kitab Ramayana. Cerita Ramayana itu baik sekali, banyak pelajarannya, indah-indah perhiasannya, lagi gagah bahasanya (Hermanu, 2012, hal. 121). Kitab berbahasa Jawa Kuno yang berbentuk tembang ini terbukti telah memikat masyarakat pembaca pada masa itu.

Pada masa kini Ramayana masih memiliki daya tarik untuk dibaca dan ditulis kembali dalam berbagai versi dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Contohnya Nyoman S. Pendit menulis kembali dengan judul *Ramayana* (2009), Herman Pratikto menulis *Hamba Sebut Paduka Ramadewa Teladan Cinta dan Kehidupan Rama-Sinta* (2011), Sujiwo Tejo menulis *Rahvayana 2 Ada yang Tiada* (2018), Seno Gumira Aji Darma menulis *Kitab Omong Kosong* (2021), dan Sindhunata menulis *Anak Bajang Menggiring Angin* (1983).

Salah satu yang memiliki daya tarik adalah *Anak Bajang Menggiring Angin* karya Sindhunata, selanjutnya akan disingkat (*ABMA*). *ABMA* karya Sindhunata telah memasuki cetakan ke-13. Daya tarik *ABMA* terletak pada bahasa ungkap di mana jalinan kata maupun kalimat dirangkai secara puitis. Diksi yang digunakan menimbulkan impresi yang puitis sekaligus menawarkan metafora yang menempatkan bahasa tidak sekedar media informasi. Secara bentuk, *ABMA*

menunjukkan keniscayaan sebuah karya sastra di mana bahasa yang digunakan mencoba menjauhkan diri dari bahasa yang secara langsung berfungsi menyampaikan suatu informasi dan mencerminkan kebenaran empiris (Rinaldo, 2005, hal. 121).

Usai membaca *ABMA* muncul ketertarikan untuk menuliskan kembali dalam bentuk naskah drama. Ketertarikan terhadap *ABMA* bukan hanya pada aspek bahasa, tetapi utamanya adalah sikap filosofis Sindhunata dalam berkarya. Sindhunata meninggalkan cara lama yang biasanya mengagungkan keindahan para ksatria dan manusia. Pelaku utama *Anak Bajang* bukanlah para ksatria seperti Rama dan Sinta, melainkan mereka-mereka yang tergolong jelek, seperti kera, raksasa dan makhluk-makhluk tak berbentuk di *alam alus* (Sindhunata, 1997, hal. 69).

Melalui *ABMA*, Sindhunata menempatkan Anak Bajang sebagai tokoh sentral, di mana Anak Bajang tidak lain adalah sosok-sosok buruk rupa yang mendambakan kesempurnaan. Rahwana dan para raksasa identik dengan kejahatan yang harus kalah dalam pungkasan cerita. Sindhunata memiliki pandangan yang berbeda, bahwa tokoh-tokoh yang buruk rupa dan cacat moral seperti Rahwana dan para raksasa penting ditempatkan sebagai sosok sentral. Bagi Sindhunata (Sindhunata, 1997, hal. 69), pemikiran bahwa kebaikan selalu menang, kejahatan selalu kalah tidak memberi tempat bagi kebebasan.

Perspektif Sindhunata berdasar pada estetika kejelekan yang digagas Karl Rozenkranz yang menyatakan bahwa apa yang jelek itu bagian dari estetika. Seni tidak boleh menyembunyikan yang jelek. Apa yang jelek bukan keadaan yang

begitu saja ada: ia selalu relasional dengan yang indah (Sindhunata, 1997, hal. 68). Pandangan Rozenkranz membangun dasar filosofis Sindhunata dalam menciptakan *ABMA*. Sindhunata mencoba menyampaikan bahwa kesempurnaan tidak bergantung pada keindahan, melainkan juga pada kejelekan. Estetika kejelekan yang menuntut idealisasi inilah yang mendorong saya untuk menuliskan *Anak Bajang*. Dalam *Anak Bajang* saya mencoba melihat, betapa manusia gagal merebut keindahan surgawi itu, tulis Sindhunata (Sindhunata, 1997, hal. 69).

Kegagalan merebut keindahan surgawi tersebut, salah satunya, tampak dalam sosok Rahwana yang buruk rupa dan jahat ketika gagal merebut hati Sinta. Sindhunata (Sindhunata, 1997, hal. 70) menegaskan:

Dalam pandangan estetika kejelekan, kejahatan adalah sesuatu yang "bernilai" justru karena kejahatan dipandang sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kebaikan. Karena hubungan timbal balik ini, kejahatan pun memiliki "kehendak" yang bisa menjadi baik. Bahkan kebaikan pun membutuhkan kejahatan agar kebaikan sungguh menjadi kebaikan. Sebaliknya, mereka yang "sempurna" adalah makhluk yang pintar menyalakan harapan. Tidak seperti makhluk jelek dan tidak sempurna seperti kera atau raksasa. Karena keburukan dan ketidaksempurnaan inilah, merekalah yang berharap lebih dari manusia. Mereka berusaha dengan berbagai cara untuk melampaui batas-batas hakikatnya (Sindhunata, 1997, hal. 70).

Pandangan Sindhunata tentang kejahatan dan kebaikan tidak dimiliki oleh pengarang lain yang menuliskan kembali wiracarita *Ramayana*. Pandangan ini pula yang menjadi alasan penting memilih *ABMA* sebagai sumber penciptaan naskah drama. Melalui pandangan ini dibayangkan akan melahirkan dimensi baru pada tokoh-tokoh yang sering dipandang buruk rupa dan cacat moral seperti Rahwana.

Rahwana adalah personifikasi kejahatan, sedangkan Rama personifikasi kebaikan. Sebagai sebuah personifikasi, kebaikan dan kejahatan menjadi bagian kehidupan manusia hingga saat ini. Keluhuran Rama dan tabiat buruk Rahwana dengan mudah dijumpai dalam kehidupan saat ini. Menjadi menarik untuk menemukan personifikasi tokoh-tokoh dalam *ABMA* dalam kehidupan manusia modern yang dapat dituangkan dalam penciptaan naskah drama.

Penciptaan naskah drama ini akan mengadaptasi *ABMA* ke dalam peristiwa pada tahun 1965 di mana Partai Komunis Indonesia (PKI) memiliki agenda untuk mengubah haluan ideologi Pancasila dengan ideologi komunisme. Latar peristiwa akan difokuskan pada sebuah desa bernama Mlancu di Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Desa terpencil yang dikelunggunung, terletak 21 km dari Jombang ini pernah terjadi pembantaian massal anggota dan simpatisan PKI.

Dikisahkan, Mlancu menjadi lokasi pembantaian anggota dan simpatisan PKI pada tahun 1965. Desa tersebut memiliki basis PKI yang kuat, lokasinya tak jauh dari PG. Tjoekir dan Pesantren Tebu Ireng. PKI mendapatkan tiga keuntungan sekaligus. Pertama massa buruh, kedua para petani tebu, kemudian santri. PKI mengincar tanah milik kyai untuk dibagikan kepada rakyat miskin. PKI bahkan mengelompokkan pemilik tanah sebagai tujuh setan desa yang harus dibasmi.

PKI pintar menggaet pengikut dengan menggelar seni pertunjukan, seperti kethoprak dan ludruk dengan judul *Matine Gusti Allah, Gusti Allah Mantu*, dan *Sunate Jibril*. Pertunjukan dengan judul provokatif tersebut efektif membujuk masyarakat untuk bergabung dengan PKI. Warga Nahdatul Ulama

(NU) banyak yang terhasut oleh janji PKI dan menyatakan bergabung dengan PKI. Hal itu membuat kyai dan para santri geram. Barisan Anshor serbaguna NU dilatih khusus bela diri untuk berkonfrontasi dengan PKI. Perseteruan kedua belah pihak berujung pertumpahan darah. Penangkapan untuk mematikan PKI di Jawa Timur secara besar-besaran terjadi pada pertengahan Oktober 1965. Peristiwa berdarah pada tahun 1965 diibaratkan seperti perang antara Rama melawan Rahwana yang berujung pertumpahan darah.

Dalam penciptaan naskah drama ini, penulis menggunakan adaptasi sebagai orientasi teoritik dan metode penciptaan kreatif yang digagas oleh Graham Wallas. Naskah drama ini memadukan berbagai idiom pemanggungan menggunakan teknik montase. Teknik montase adalah teknik merangkai potongan-potongan adegan yang memungkinkan terjalin suatu peristiwa utuh yang tidak harus linier. Montase adalah tradisi yang berasal dari sinema yang digunakan oleh Eisenstein, Piscator dan Brecht dalam teater. Montase adalah jenis dramaturgi di mana urutan tekstual atau pemandangan dipasang dalam urutan momen *independent* (Huapaya, 2016, hal. 114).

Dalam film, montase adalah urutan gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari satu ke yang lainnya. Digunakan untuk memperlihatkan peningkatan atau pembalikan waktu terhadap perubahan lokasi (Zoebazary, 2010, hal. 164). Bertolt Brecht memakai teknik montase dalam film untuk mewujudkan gagasan teaternya. Bagi Brecht, kekuatan montase adalah peristiwa yang berlangsung serentak di tempat yang berbeda-beda dapat dilihat bersama (Mohamad, 2011, hal. 93).

Penciptaan naskah dalam tugas akhir ini menggunakan teknik montase dengan menghadirkan jukstaposisi peristiwa, dialog, gambar, musik, bunyi, dan citra-citra visual dalam satu kesatuan dramatik. Teknik montase dibayangkan dapat menghasilkan beragam idiom yang tidak bertumpu pada dialog dan mengabaikan cerita yang linier.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan novel *ABMA* karya Sindhunata, maka rumusan penciptaannya adalah bagaimana menciptakan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* yang diadaptasi dari novel *ABMA* karya Sindhunata?

C. Tujuan Penciptaan

Melalui rumusan penciptaan di atas, tujuan penciptaan adalah menciptakan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* yang diadaptasi dari novel *ABMA* karya Sindhunata.

D. Tinjauan Karya

1. Penciptaan Terdahulu

Penulis membutuhkan tinjauan karya yang berasal dari penciptaan terdahulu sebagai tolak ukur seberapa besar penulis mengembangkan cerita dan sebagai bukti orisinalitas karya.

a. Penciptaan Film Tari *Sastro Jendro Hayuningrat*

Sastro Jendro Hayuningrat merupakan film tari yang ide penciptaannya berasal dari novel *ABMA* karya Sindhunata. Konsep penciptaannya adalah *re-staging* karya tari yang biasanya dipentaskan di proscenium atau alam menjadi suatu karya tari melalui media film. Film dipandang sebagai salah satu alternatif

untuk *restaging* sebuah tarian agar lebih mudah diterima oleh generasi muda, serta tidak terbatas ruang dan waktu.

Film tari *Sastro Jendro Hayuningrat* berakar dari tari klasik gaya Yogyakarta dengan mengangkat bagian dalam novel *ABMA* yaitu wedharan *Sastra Jendra Hayuningrat Pangruwating Diyu* yang kisahnya berakhir dengan lahirnya Rahwana. Rahwana adalah buah dari dosa kedua orang tuanya, Begawan Wisrawa yang bijaksana dan Dewi Sukesi yang jelita.

Dikisahkan, Dewi Sukesi yang jelita itu mengajukan syarat bagi siapa saja yang hendak meminangnya: Siapapun yang dapat menguraikan makna *Sastra Jendra Hayuningrat Pangruwating Diyu* itulah yang akan dipilihnya menjadi pendamping hidup Dewi Sukesi. Prabu Danareja yang jatuh hati pada Dewi Sukesi sedih hatinya, karena tidak mampu memenuhi syarat yang diajukan Dewi Sukesi.

Begawan Wisrawa, ayah Prabu Danareja, yang menawarkan diri melamar Dewi Sukesi untuk putranya. Begawan Wisrawa berhasil mengupas *Sastra Jendra Hayuningrat Pangruwating Diyu* sebagaimana permintaan Dewi Sukesi. Akan tetapi, Begawan Wisrawa tidak mampu mengalahkan hawa nafsunya. Keduanya hanyut dalam nafsu yang akhirnya berbuah penyesalan dan dosa. Dewi Sukesi melahirkan buah dosa berupa darah, kuku, dan telinga. Darah mewujud menjadi Rahwana, kuku menjadi Kumbakarna dan telinga menjadi Sarpakenaka. Itulah inti cerita yang dituangkan oleh peneliti ke dalam karya film tari *Sastro Jendro Hayuningrat*.

Penciptaan karya film tari ini merupakan salah satu bentuk adaptasi dari novel *ABMA* ke dalam karya film. Berdasarkan uraian pada paragraf sebelumnya tampak perbedaan yang signifikan. Penciptaan film tari tersebut mengambil potongan kisah Begawan Wisrawa dan Dewi, sedangkan penulis akan menciptakan naskah drama yang berfokus pada Rahwana yang jatuh cinta kepada Dewi Sinta. Naskah drama ini pun diadaptasi dalam latar peristiwa berdarah pada tahun 1965 yang didalangi oleh PKI.

Hal ini menjadi salah satu contoh karya yang diadaptasi langsung dari novel *ABMA* karya Sindhunata. Sama halnya dengan karya yang akan diciptakan bila ditilik dari sumbernya. Namun bedanya, penelitian tersebut lebih berfokus pada kisah Wisrawa dan Sukesi yang diwujudkan dalam karya film tari. Sedangkan yang penulis akan ciptakan adalah naskah drama yang akan berfokus pada kisah cinta Rahwana kepada Sinta.

Perbedaan lain adalah perbedaan media di mana yang penulis ciptakan adalah naskah drama untuk panggung. Selain itu, teknik penulisan yang menggunakan montase jelas berbeda dengan film tari *Sastro Jendro Hayuningrat*. Penggunaan teknik yang berbeda ini akan melahirkan karya yang berbeda pula.

2. Landasan Teori

Penciptaan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* menggunakan teori adaptasi. Adaptasi merupakan salah satu cara atau usaha dalam proses penciptaan karya baru tanpa meniru atau menjiplak karya yang sudah ada. Menurut Philipus Nugroho, adaptasi adalah suatu usaha untuk membuat sebuah hasil karya baru

dari sumber lain atau dari satu media ke media yang lain dengan mempertahankan atau melakukan variasi pada lakuan, tokoh serta gaya, dan nada aslinya (Wibowo, 2016). Adaptasi sama dengan mendekor ulang dengan variasi tanpa meniru atau menjiplak, dengan kata lain adaptasi adalah menyusun, mengatur, dan membuatnya agar sesuai (Kinney, 2013). Sedangkan menurut Ardianto, adaptasi adalah sebuah pengulangan karya yang sudah ada dengan menambahkan variasi-variasi baru (Ardianto, 2014).

Teori adaptasi telah diterapkan oleh beberapa ahli dengan banyak pengertian. Salah satunya adalah Linda Hutcheon yang berpendapat bahwa adaptasi selalu ada di ruang lateral bukan linier, dan dengan adaptasi kita mencoba keluar dari mata rantai sumber yang hirarkis (Hutcheon, 2006, hal. 171). Artinya adaptasi bergerak melampaui kesetiaan karya aslinya. Hal itu sesuai dengan pernyataan Hutcheon di halaman awal bukunya *A Theory of Adaptation*, bahwa adaptasi adalah mendekor ulang dengan variasi tanpa meniru atau menjiplak, mengadaptasi berarti mengatur, mengubah, membuat menjadi sesuai (Hutcheon, 2006, hal. 7). Hutcheon menilai bahwa setia pada sumber tidak lagi produktif, karena hanya menghasilkan kerugian dan kebosanan.

Hutcheon mengatakan adaptasi budaya dari satu budaya ke budaya lain bukanlah hal baru. Namun, di mana pertanyaan tentang adaptasi sama pentingnya, seperti kapan. Patrick Faubert dalam sebuah jurnal yang berjudul 'Perfect Picture Material': *Anthony Adverse and The Future of Adaptation Theory*, menyatakan bahwa adaptasi merupakan sebuah bentuk dialog budaya yang selalu mengalami peningkatan kualitas, sehingga tidak patut jika hanya

diposisikan sebagai perpanjangan tangan, atau derma dari keberhasilan medium sebelumnya. Beberapa teoritiker yang setuju dengan pendapat Faubert antara lain; Julie Sanders, Robert B. Ray, dan Linda Hutcheon. Mereka berpendapat bahwa adaptasi akan mendapatkan posisi lebih bagus jika diinvestasikan sebagai proyek budaya dari pada dieksploitasi sama seperti karya sebelumnya (Patrick, 2011, hal. 182).

Hutcheon tidak hanya mengevaluasi adaptasi dengan mempertimbangkan narasi saja, tetapi juga media yang disajikan. Hutcheon juga mengidentifikasi bahwa yang terpenting dalam industri hiburan kontemporer adalah pola konsumsi media yang berulang-ulang dalam berbagai bentuk. Untuk alasan adaptasi lebih unggul dan mampu mendominasi, karena wilayah cakupannya luas dan tanpa batas. Dari film, novel, video game, televisi, website, dan sebagainya (Damajanti, 2013, hal. 24).

(Hutcheon, 2006, hal. 8) membagi adaptasi menjadi sebagai sebuah produk, sebagai proses kreasi dan sebagai proses resepsi, berikut penjabarannya:

- 1) Adaptasi sebagai produk, artinya transposisi dari satu karya (medium) ke karya lain (medium). Misalnya adaptasi dari novel ke film (tanpa variasi).
- 2) Adaptasi sebagai proses kreasi, artinya sebuah proses adaptasi yang di dalamnya terdapat proses interpretasi-ulang dan kreasi ulang yang berfungsi sebagai usaha penyelamatan atau penyalinan sumber aslinya. Misalnya adaptasi dari cerita rakyat ke dalam bentuk buku atau film.
- 3) Adaptasi sebagai bagian dari proses resepsi. Karena adaptasi merupakan bentuk dari intertekstualitas karya sastra. Dalam hal ini adaptasi adalah

manuskrip atau teks yang melekat pada memori kita yang bukan (langsung) berasal dari sumber asli melainkan berasal dari karya-karya dalam bentuk lain, melalui pengulangan-pengulangan yang bervariasi.

Adaptasi menunjukkan bahwa tidak ada satupun karya seni di dunia ini yang benar-benar baru dan berdiri sendiri, setiap karya seni tercipta dari karya-karya seni yang ada sebelumnya. Semua karya seni merupakan hasil dari proses adaptasi, sebuah pengulangan dengan variasi. Adaptasi membuka kemungkinan lahirnya premis, alur cerita, sudut pandang penokohan, dan latar yang berbeda dengan *ABMA* karya Sindhunata. Premis pada hakikatnya adalah “tujuan” untuk memulai sebuah lakon (Egri, 2020, hal. 4). Premis akan berubah sesuai tujuan penulis dalam menciptakan naskah drama. Premis pun akan melahirkan amanat, yaitu ajaran moral atau pesan yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca melalui karyanya itu. Amanat tersirat dibalik tema yang diungkapkan (Kosasi, 2012, hal. 34–41).

Proses adaptasi memungkinkan perubahan alur cerita. Alur cerita sebagaimana dituliskan Sudjiman (Sudjiman, 1988, hal. 29) sebagai peristiwa yang diurutkan dalam membangun tulang punggung cerita juga akan berubah setelah proses adaptasi. Aspek alur mengandung peristiwa-peristiwa dan penyusunan insiden-insiden yang berlangsung di atas panggung (Kernodle, 1978, hal. 265). Alur menjadi dasar bagi pola-pola irama, seperti pola tegangan, klimaks-klimaks, penurunan-penurunan, dan intensitas-intensitas yang berbeda dalam peristiwa pemanggungan.

Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita (Aminuddin, 2004, hal. 83). Menurut Stanton dan Kenney dalam (Nurgiyantoro, 2015, hal. 167) mengemukakan plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot sebagai peristiwa-peristiwa yang di tampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

Penokohan pun akan berubah dalam proses adaptasi. Unsur penokohan merupakan faktor penting dalam pencipta cerita. Tanpa tokoh tidak mungkin terjadi cerita dengan segenap peristiwa, perjuangan, pertentangan dan berbagai konflik manusia dengan manusia, manusia dengan masyarakat, manusia dengan alam sekitar dan manusia dengan dirinya sendiri. Begitu urgennya fungsi tokoh dalam cerita sehingga tak pernah ada satu cerita pun yang tidak melibatkan kehadiran seorang pemeran (Sahid, 2017, hal. 77).

Tokoh-tokoh dalam drama terdiri atas seorang atau beberapa orang pelaku (Sahid, 2017, hal. 78). Di antara penokohan terdapat watak atau peran tokoh tersebut ada tiga yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Watak pokok (*pivotal character*) adalah watak protagonis. Menurut kamus *Webster's*, protagonis adalah “seseorang yang memimpin dalam setiap pergerakan atau perkara”. Tanpa watak pokok, tidak akan ada lakon. Watak pokok adalah dia yang menciptakan konflik dan membuat sebuah lakon bergerak maju. Watak pokok tahu apa yang dia inginkan. Tanpa dia, cerita menjadi kacau, bahkan tidak

ada cerita (Egri, 2020, hal. 128). Penentang watak pokok pasti menjadi lawan atau antagonis. Antagonis adalah seseorang yang menahan protagonis yang mengerahkan semua kekuatannya, semua kelicikannya, semua sumber kekuatan ciptaannya (Egri, 2020, hal. 135).

Rene Wellek dan Austin Warren dalam (Sahid, 2017, hal. 78) menyebut ada dua tipe watak dalam novel maupun drama, yaitu *flat characterization* (watak datar atau statis) dan *round characterization* (watak bulat atau dinamis). Penokohan datar menampilkan satu kecenderungan yang paling jelas secara sosial sedangkan penokohan bulat cocok untuk tokoh-tokoh yang penting sudut pandangnya dan biasanya digabungkan dengan penokohan datar bagi tokoh-tokoh bawahan (Wellek, 1989, hal. 288–289).

Perubahan lain yang terjadi dalam proses adaptasi adalah perubahan latar cerita. Salah satu unsur intrinsik yang membangun cerita dalam sebuah novel yaitu latar. Latar atau setting disebut sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2015). Latar adalah segala keterangan mengenai waktu, ruang dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra. Deskripsi latar dapat bersifat fisik, realitis, dokumenter dapat pula berupa deskripsi perasaan (Hermansyah et al., 2015).

Latar dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah

karya fiksi. Namun, tidak menutup kemungkinan latar waktu mungkin justru tampak samar tidak ditunjukkan secara jelas, mungkin karena memang tidak penting untuk ditonjolkan dengan kaitan logika ceritanya. Ketidakjelasan waktu sejarah dalam novel itu memang tidak diperlukan (Nurgiyantoro, 2015, hal. 230–232). Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap. Selain itu, latar sosial menggambarkan suasana kedaerahan, *local colour*, warna setempat daerah tertentu melalui kehidupan sosial masyarakatnya. Disamping itu dapat diperkuat dengan penggunaan bahasa daerah atau dialek-dialek tertentu (Nurgiyantoro, 2015, hal. 233–235).

Hasil adaptasi dituangkan dalam proses penulisan. Proses penulisan diawali dari sinopsis, judul, alur, penokohan, latar, *treatment* dan naskah drama draft satu.

E. Metode Penciptaan

Metode merupakan tahapan atau langkah yang dilakukan penulis dalam menciptakan karya. Penulis menggunakan tahapan penciptaan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Graham Wallas (Damajanti, 2006, hal. 23). Tahapan-tahapan tersebut yaitu (a) *preparation* (persiapan), (b) *incubation* (pengeraman), (c) *illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *verification* (tahap pembuktian atau pengujian).

1. Tahap *Preparation* (Persiapan)

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun

pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damajanti, 2006, hal. 23).

Pada tahap persiapan dilakukan analisis novel *ABMA*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan berbagai sudut pandang dalam *ABMA* yang nantinya akan diadaptasi ke dalam naskah drama.

2. Tahapan *Incubation* (inkubasi)

Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damajanti, 2006, hal. 23–24).

Setelah didapatkan berbagai sudut pandang dari novel *ABMA*, maka akan muncul banyak gagasan. Penulis merangkum semua sumber dan mulai memilah mana kisah menarik yang relevan untuk dituangkan dalam naskah dan menjadi suatu gagasan atau inspirasi. Proses adaptasi akan masuk pada tahapan ini.

3. Tahap *Illumination* (Iluminasi)

Tahapan ini adalah tahap timbulnya insight atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damajanti, 2006, hal. 24).

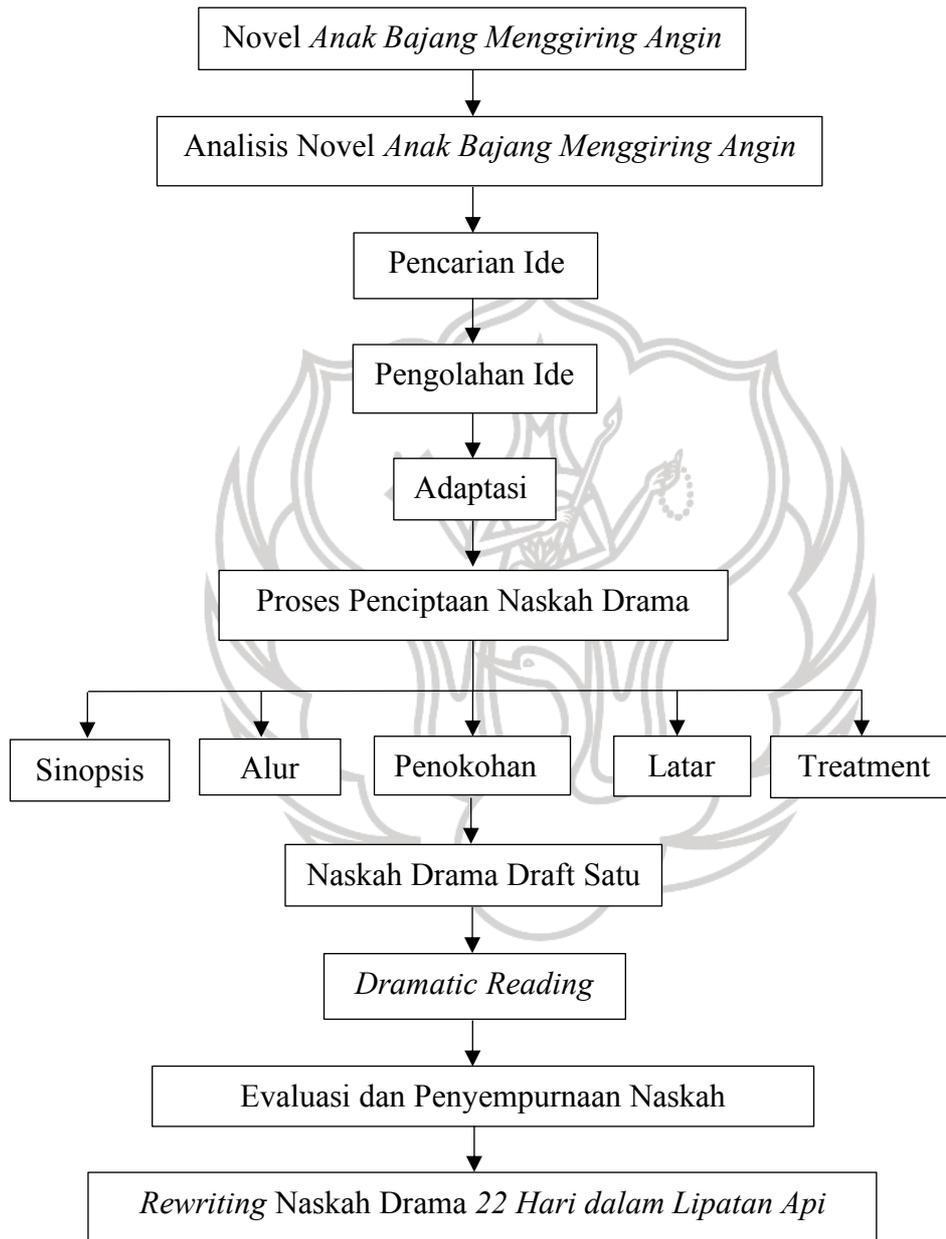
Pada tahap ini telah ditemukan inspirasi atau gagasan baru. Kemudian diadaptasi dan mulai dilakukan proses penciptaan naskah drama dengan tahapan sinopsis, alur, penokohan, latar, *treatment*, dan draft satu.

4. Tahap *Verification* (Pembuktian atau pengujian)

Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide atau kreasi baru diuji terhadap realitas. Pada bagian ini diperlukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damajanti, 2006, hal. 24).

Pada tahap ini akan dilakukan *dramatic reading* dan evaluasi terhadap karya ciptanya. Penulis dapat melakukan modifikasi maupun revisi untuk menyempurnakan karyanya. Pada tahap ini, naskah akan diberikan kepada beberapa orang dipilih seperti sutradara, aktor, dan pengkaji teater yang dapat memberikan kritik dan saran sesuai dengan kompetensi masing-masing untuk menyempurnakan naskah drama. Proses *dramatic reading* dilakukan untuk melihat bagaimana ketika naskah tersebut didialogkan. Kritik dan saran digunakan untuk merevisi naskah drama, hingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, kemudian menjadi naskah drama *final draft*.

Penulis menggunakan tahapan penciptaan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Graham Wallas, secara sederhana metode tersebut dijabarkan sebagai berikut:



Bagan Metode Penciptaan (oleh: Puti, 2023)

F. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan akan dibagi menjadi empat bab. Adapun bab tersebut adalah.

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, menjelaskan apa yang menjadi Latar Belakang, Rumusan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Tinjauan Karya, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan dalam penciptaan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api*.

2. BAB II adalah Analisis dan Konsep Penciptaan

Berisi data-data yang berkaitan dengan proses penciptaan naskah drama. Seperti menganalisis novel *ABMA* karya Sindhunata, menjabarkan konsep penulisan naskah drama, serta menjelaskan langkah-langkah dan unsur apa saja yang dibutuhkan dalam menciptakan naskah drama.

3. BAB III adalah Proses Penciptaan

Bab ini mengacu pada proses pembuatan naskah drama *22 Hari dalam Lipatan Api* adaptasi novel karya Sindhunata dari awal hingga akhir dan bagaimana hasil perwujudannya dalam format naskah drama.

4. BAB IV adalah Penutup

Berisi kesimpulan dan saran untuk proses penciptaan selanjutnya.