

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Melalui pengalaman mengintertekstualkan sebuah teks penulis mempelajari bahwa kerja interteks adalah rangkaian kerja yang Panjang. Sebab di dalamnya diperlukan penelusuran Panjang terhadap teks terdahulu dan pandangan yang jauh terhadap teks-teks yang ada di sekitar kita sekarang.

Catatan Harian Adam dan Hawa merupakan novel dengan struktur cerita yang unik, dalam hal ini tidak linier sehingga diperlukan usaha lebih untuk menyusunnya menjadi naskah drama. Namun melalui Naskah Drama *A Second Beginning* ini penulis menjembatani muatan pemikiran Mark Twain tentang keterasingan manusia dengan dirinya sendiri ke dalam dunia hari ini dengan kemasan yang lebih ringan, kekinian dan mudah dikunyah oleh orang-orang di zaman sekarang.

Hal itu penulis lakukan dengan melakukan substitusi terhadap hipogram-hipogram yang menjadi penyusun cerita. Perubahan-perubahan yang dilakukan adalah :

1. Mengubah latar cerita yang semula terjadi di awal dunia menjadi terjadi pada dunia setelah kepunahan manusia
2. Mengubah Karakter yang semula adalah sepasang manusia yang pertama tinggal di bumi, menjadi sepasang robot yang mencoba memulai lagi kehidupan setelah manusia punah

3. Mengembangkan pengadeganan dalam cerita yang semula terpisah antara sudut pandang Tokoh Adam dan Hawa menjadi pertemuan antara Tokoh Laki-laki dan Perempuan
4. Menciptakan karakter Narator Laki-laki dan Perempuan yang memiliki kehendak atas keberadaan tokoh Laki-laki dan Perempuan sebagai objek percobaannya.
5. Memberikan refleksi pada bagian *ending* bahwa sejatinya peradaban manusia yang telah lama berjalan dibangun dari timbulnya gairah dan keserakahan dalam diri manusia, baik dalam menikmati dunia maupun saling menguasai sesamanya.
6. Mengeksplorasi petunjuk laku sebuah naskah drama agar dapat menunjang penyajian karya teater dalam media video.

Namun demikian pula memasukkan hipogram hipogram baru ke dalam suatu teks memerlukan kreativitas dalam menghubungkan tiap data data yang ada dan menjadi pembangun dari cerita. Sehingga terdapat beberapa bagian cerita yang masih terasa kurang padu, namun penulis mencoba menjembatannya dengan menciptakan petunjuk laku berupa bahasa gambar yang dapat diaplikasikan dalam pertunjukan teater dalam media video.

Upaya-upaya di atas dilakukan oleh penulis untuk memberikan sumbangsih karya naskah drama yang memiliki konteks persoalan dan media yang relevan dengan situasi dewasa ini. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat banyak hambatan yang membuat karya ini masih belum mencapai

capaian maksimalnya. Diantaranya hambatan yang dimaksud adalah keterbatasan waktu, keterbatasan media yang dapat dieksplorasi, penalaran teks yang kurang terhadap actor dalam *dramatic reading* dan sebagainya.

Yang terutama pada akhirnya bagi penulis proses intertekstualisasi berupa naskah drama ini diharapkan dapat melanjutkan estafet filosofis dari masa lalu agar menjadi petuah yang baik bagi masa depan.

## **B. SARAN**

Proses penciptaan sebuah naskah drama bukan serta merta pekerjaan yang ajaib seperti mendapatkan ilham. Namun perlu memerlukan penelitian mendalam dalam membangun setiap bagiannya. Untuk itu proses pembejalaran dalam sebuah Lembaga akademik tentang metode dan parameter estetika naskah drama menjadi penting.

Hendaknya sebuah naskah drama dapat berperan menjadi cermin bagi masyarakat, suara hati sanubari yang kerap tertutupi riuhnya laju peradaban. Sehingga hiruk pikuk dan gegap gempita panggung tidak hanya sesak dipenuhi dengan puji-pujian namun juga sarat dengan pengajaran dan manfaat dalam keseharian.

Namun sekali lagi, dalam proses penyusunan dramatik, belum semua tahap dapat dinilai sempurna. Namun penulis berharap naskah ini dapat menjadi tawaran yang segar dan dapat menjadi sara refleksi kita bersama untuk keadaan hari ini.

## Daftar Pustaka

- Alamsyah, I. (2018). *PLOT TWIST*. Depok: AsmaNadia Publishing House.
- Alfaro, M. J. (1996). INTERTEXTUALITY: ORIGINS AND DEVELOPMENT OF THE CONCEPT. *Atlantis, Vol. 18*, 268-285.
- Anderson Daniel Sudarto, J. S. (2015). ANALISIS SEMIOTIKA. *Journal "Acta Diurna" Volume IV. No.1., 3*.
- Bucaille, D. M. (1989). *Asal Usul Manusia Menurut Bibel Al-Quran Sains*. Bandung: Mizan.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Egri, L. (1923). *The Art of Dramatic Writing*. New York: SIMON AND SCHUSTER.
- Endraswara, S. (2014). *Metode Pembelajaran Drama – Apresiasi, ekspresi dan Pengkajian*. Jakarta Selatan: PT Buku Seru.
- Koentji, M. (2017). FILSAFATHERMENEUTIKA: PAUL RICOEUR - MEMAHAMI TEKS (4) [Direkam oleh M. Ust. H. Dr. Fahrudin Faiz]. Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia.
- Nasoetion, A. H. (1988). *Pengantar ke Filsafat Sains.*. Jakarta: Litera Antar Nusa.
- Nasri, D. (2017 ). OPOSISI TEKS ANAK DAN KEMENAKAN KARYA MARAH RUSLI:. *K A N D A I* , 208 - 209.
- Nasri, D. (2017). OPOSISI TEKS ANAK DAN KEMENAKAN KARYA MARAH RUSLI:. *KAJIAN INTERTEKSTUAL JULIA KRISTEVA*, 207-208.
- Piliang, Y. A. (2004). *POSREALITAS Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- pojokseni. (2018, April 12). *Premis, Struktur Tulang dan Pendekatan Dialektika oleh Lajos Agri*. Diambil kembali dari [www.pojokseni.com](https://www.pojokseni.com): <https://www.pojokseni.com/2018/12/premis-struktur-tulang-dan-pendekatan.html>

- Prima, E. (2017, 10 31). *tempo.co*. Diambil kembali dari tempo.co: <https://tekno.tempo.co/read/1029357/robot-sophia-pernah-bilang-akan-hancurkan-manusia/full&view=ok>
- Ricoeur, P. (2012). *Teori Interpretasi*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- RMA., H. (1986). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2016). *Pengkajian Prosa Fiksi Berbasis Teori Intertekstual*.
- Sarap, M. (2003). *Posstrukturalisme dan Posmodernisme : Sebuah Pengantar Kritis*. Yogyakarta: Jendela.
- Sartre, J. P. (2016). *Seks dan Revolusi*. Yogyakarta: Narasi.
- Shields, R. (2003). *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soetomo, G. (2003). *Krisis Seni Krisis KESadaran*. Yogyakarta: Pustaka Filsafat.
- Twain, M. (2017). *Catatan Harian Adam & Hawa Dan Kisah-Kisah Lain*. Yogyakarta: Immortal.
- Wibowo, P. N. (2019). PENCIPTAAN FILM PENDEK TERINPIRASI DARI KOTAK PERTANYAAN PELAJARAN KHAS DI SD EKSPERIMENTAL MANGUNAN. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 84.
- Widharta, E. (2020, Mei 13). Media Digital Jadi Peluang Baru bagi Pekerja Seni di Tengah Pandemi. (T. Agnes, Pewawancara)
- Wikipedia. (2020, Juni 18). *Mark Twain*. Diambil kembali dari Wikipedia: [https://id.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Twain](https://id.wikipedia.org/wiki/Mark_Twain)
- Wikipedia. (2020, 11 17). *Wikipedia*. Diambil kembali dari Wikipedia: [https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial\\_intelligence&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search](https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search)
- Winner, E. (2013). Proses Berpikir Kreatif (The Creative Thought Process). Dalam I. Damajanti, *Psikologi Seni* (hal. 66). Bandung: Kiblat.
- Yusmaniar, U. (2019). Kecerdasan Buatan. *MENARA ILMU KECERDASAN BUATAN UNIVERSITAS GADJAH MADA*, 1.