

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan judul skripsi "Pengaruh Kreativitas Terhadap Pemeranan pada Pemain drama *Surat Undangan* karya Agus Leyloor oleh Teater Anyar Yogyakarta", kesimpulan yang dapat diambil adalah adanya pengaruh positif antara kreativitas dan pemeranan. Dalam konteks ini, kreativitas merujuk pada kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir *out-of-the-box*, dan memunculkan solusi-solusi yang inovatif. Pemeranan mengacu pada kemampuan individu Pemain untuk memainkan peran atau karakter dalam situasi tertentu, seperti dalam pementasan drama *Surat Undangan* ini.

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana kreativitas dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam melakukan pemeranan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa individu yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi cenderung memiliki kemampuan pemeranan yang lebih baik. Secara rinci dapat dilihat melalui penjabaran di bawah.

1. Konstanta sebesar 341.894 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 341.894.
2. Koefisien regresi X sebesar 2.084 dapat dinyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kreativitas maka nilai pemeranan pada pementasan drama *Surat Undangan* oleh Teater Anyar Yogyakarta bertambah senilai 2.084, koefisien tersebut bernilai positif, maka dikatakan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Dari penjabaran tersebut maka dapat diambil keputusan dalam Uji Regresi Linier Sederhana yakni.

1. Berdasarkan nilai korelasi/hubungan (R) memiliki nilai yaitu sebesar 0.690 yang memperoleh nilai koefisien (R Square) sebesar 0.475 sehingga memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas (keaktivitas) terhadap variabel terikat (pemeranan pada pementasan drama *Surat Undangan* oleh Teater Anyar Yogyakarta) setiap penambahan 1% sebesar 47.5%. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *Coefficients* diperoleh angka signifikansi sebesar $0.006 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kreativitas (X) berpengaruh terhadap pemeranan pada pementasan drama *Surat Undangan* oleh Teater Anyar Yogyakarta (Y).
2. Nilai signifikan Fhitung diketahui sebesar 10.877 dan nilai Ftabel sebesar 2.53, sehingga dapat diartikan bahwa adanya pengaruh antara variabel (X) kreativitas terhadap variabel (Y) pemeranan karena nilai Fhitung > Ftabel.
3. Berdasarkan gambar *Coefficient* diketahui nilai *constant* (A) sebesar 341.894, sedangkan nilai kreativitas (B/koefisien regresi) sebesar 2.084, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis.

$$Y = A + BX$$

$$Y = 9.400 + 0.166X$$

Pengaruh positif kreativitas terhadap pemeranan dapat terjadi karena kreativitas memungkinkan individu untuk melihat situasi dari berbagai sudut pandang, menggali gagasan-gagasan baru, dan menciptakan karakter yang unik dan

menarik dalam pemeranan. Kemampuan berimajinasi dan beradaptasi dengan cepat juga merupakan hasil dari kreativitas yang dapat membantu dalam pemeranan.

Namun demikian, kesimpulan ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan dalam konteks tertentu dan mungkin dapat bervariasi tergantung pada faktor-faktor lain seperti pengalaman pemeranan, latihan, dan konteks budaya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mempertimbangkan faktor-faktor tambahan yang dapat mempengaruhi relasi antara kreativitas dan pemeranan.

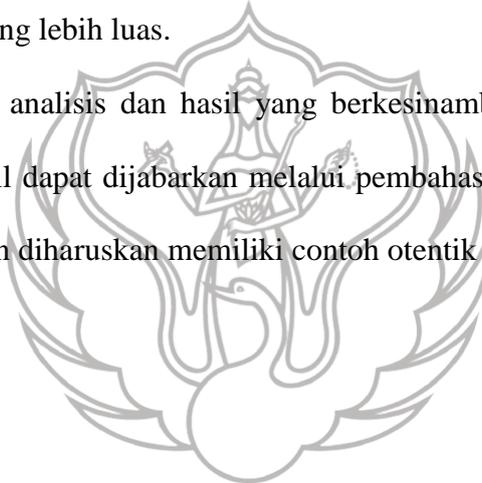
B. Saran

Berikut adalah beberapa saran.

1. Kajian lebih lanjut tentang aspek kreativitas, dalam penelitian menggali dan menjelaskan aspek-aspek kreativitas yang spesifik yang dapat mempengaruhi pemeranan. Misalnya, seluruh komponen dalam pementasan drama *Surat Undangan* karya Agus Leyloor oleh Teater Anyar Yogyakarta dapat mempertimbangkan keterampilan berimprovisasi, kemampuan menghadirkan karakter dengan keunikan, atau pemikiran kreatif dalam mengembangkan alur cerita.
2. Penggunaan pendekatan metodologi yang tepat dapat mengukur kreativitas dan pemeranan secara obyektif. Angket kuesioner atau tes pemeranan yang telah teruji secara validitas isi untuk mengukur tingkat kreativitas dan pemeranan individu.
3. Memperhatikan faktor-faktor tambahan dengan menyertakan variabel tambahan yang dapat mempengaruhi hubungan antara kreativitas dan pemeranan. Disarankan pada penelitian selanjutnya ditambah faktor lain

sebagai bentuk upaya mengetahui secara detail faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interpretasi dan ekspresi pemeranan.

4. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *purposive sampling* yang diharapkan dapat representatif dan penelitian selanjutnya dapat menggunakan pengumpulan teknik *systematic sampling* supaya dapat mengetahui dengan jelas siapa saja yang dapat dan tidak dapat menjadi sampel yang tepat untuk diteliti. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hubungan antara kreativitas dan pemeranan dalam populasi yang lebih luas.
5. Melakukan analisis dan hasil yang berkesinambungan, hal ini ditujukan supaya hasil dapat dijabarkan melalui pembahasan secara rinci. Selain itu pembahasan diharuskan memiliki contoh otentik dari hasil penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Adi Gunarta, I Wayan. (2021). Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Dramatari Arja Basur di Desa Adat Tegal, Darmasaba Badung Bali. *Hasil Penelitian Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan*. Bali: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Adlani. (2021). Unsur-Unsur Pemeranan dalam Seni Pertunjukan. Diakses dari <https://adjar.grid.id/read/542899363/unsur-unsur-pemeranan-dalam-seni-pertunjukan?page=all>. pada tanggal 29 September 2023, Jam 23.30 WIB.
- Agung, I. G. A., Banda, M. M., & Nama, I. K. (2021). Teater Sekolah Ajang Kreativitas dan Masa Depan Seni Teater. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya* (Nomor 7 tahun 2021). Hlm. 1-10. Volume 1.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (1986). *Reliabilitas dan Validitas: Interpretasi dan Komputasi, Reliability and validity: interpretation and computation*. Liberty: New York.
- Diasta, Yolan. (2014, November 25). Re: Ingatan Emosi Merupakan Suatu Yang Dibangun Berdasarkan Pengalaman Emosional yang Pernah Terjadi di Kehidupan Aktor. [Comment]. *Brainly.com*. <https://brainly.co.id/tugas/1562003>.
- Djatiprambudi, D. (2021). Penciptaan Seni sebagai Penelitian. *Seminar Nasional Seni dan Desain*. Surabaya: FBS Unesa.
- Don. (2020). Unsur Dari Sebuah Pemeranan Seni Teater. Diakses dari <https://ex-school.com/artikel/unsur-dari-sebuah-pemeranan-seni-teater>. pada tanggal 27 September 2023, Jam 15.40 WIB.
- Fadilah, Indah. (2020). Penataan Artistik Pementasan Drama sebagai Sarana Melatih dan Mengembangkan Daya Kreativitas Santri. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/indah75430/5fc92b7cd541df716f725e52/penataan-artistik-pementasan-drama-sebagai-sarana-melatih-dan-mengembangkan-daya-kreativitas-santri>. pada tanggal 27 September 2023, Jam 14.44 WIB.
- Guilford, J.P. (1974). *Creativity*. Chicago: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Gunarta, I. W. A. (2021). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Dramatari Arja Basur Di Desa Tegal, Darmasaba Badung Bali. Hasil Penelitian Universitas Pendidikan Ganesha. Bali: Lembaga Penelitian Pendidikan UNDIKSHA

- Horrace, dkk. (1978). *Kemampuan Kreativitas Seseorang dalam Menemukan Cara Baru untuk Memecahkan Suatu Permasalahan*. Diakses dari <http://repo.uinsatu.ac.id/20317/5/BAB%20II.pdf>. pada tanggal 22 September 2023, Jam 02.11 WIB.
- Iswantara, N. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- . (2017). *Kreativitas Sejarah Teori dan Perkembangan*. Yogyakarta: Gigh Pustaka Mandiri.
- Leyloor, Agus. (63 th). *Sutradara Drama Surat Undangan*. Di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Mahmudi, A. (2008). Tinjauan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Hasil Penelitian Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: FKIP
- Maulidiyah, I. (2021). Menilik Teknik Bermain Drama Ala Richard Boleslavky. Diakses dari <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/11/25/150430/menilik-teknik-bermain-drama-ala-richard-boleslavky>. pada tanggal 24 September 2023, Jam 14.57 WIB.
- Munandar, U. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan: Menemukan dan Mengembangkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nazihah, W., & Anggraini, P. (2020). Drama Musical untuk Mengembangkan Kreativitas dan Antusiasme Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* (Nomor 20 Tahun 2020). Hlm. 132-142. Volume 1.
- Novia, Jessica. Ghisca, Sarafica. (2022). Teori Dramatisme: Pengertian, Asumsi, Retorika. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/25/130000269/teori-dramatisme-pengertian-asumsi-dan-retorika>. pada tanggal 15 September 2023. Jam 10.50 WIB.
- Nursisto. (2003). *Kreativitas dan Inovasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Olivia, F. (2010). *Visual Mapping Memaksimalkan Otak Kiri dan Kanan Dengan Pemetaan Visual*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Pur. (2019).Pemeranan. Diakses dari <https://www.freedomsiana.id/pemeranan/>. pada tanggal 09 September 2023, Jam 24.00 WIB.
- Puput. (2023). Uji Linearitas dengan SPSS: Scatter Plot dan Lack-of-fit Test. Diakses dari <https://tambahpinter.com/uji-linearitas/>. pada tanggal 10 September 2023, Jam 23.45 WIB.

- Rabbani. (2021). Pengertian Kepekaan Sosial dan Cara Meningkatkan. Diakses <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/23/080000369/pengertian-kepekaan-sosial-dan-cara-meningkatkannya?page=all>. pada tanggal 15 September 2023, Jam 23.09 WIB.
- Resti, Efriani. (2011). Meningkatkan Kreativitas Belajar Drama Pendek Melalui Metode Dramatisasi Kreatif pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 008 Silam Kecamatan Bangkinang Barat Kabupaten Kampar. *Hasil Penelitian*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sambodo, N. (2020). Peran Masyarakat Terhadap Seni. *We Are Social* (23 September 2023). Hlm. 1.
- Santoso, E. (2017). Improvisasi dalam Teater Antara Teknik Pemeranan dan Pertunjukan. *Hasil Penelitian Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni.
- Sudjana. (2003). *Dasar-dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno. (1986). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tiara, P. A. (2021). Apakah Teknologi Membuat Kita Bertambah Malas. Diakses dari <https://binus.ac.id/knowledge/2021/12/apakah-teknologi-membuat-kita-bertambah-malas/>. pada tanggal 20 September 2023, Jam 10.30 WIB.
- Wahyu. (2013). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Artikel Pendidikan Matematika UNTINDAR* (Nomor 1 tahun 2013). Hlm. 1-10. Volume 1 (1).
- Wahyuni, N. (2014). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. Diakses dari <https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>. pada tanggal 21 September 2023, Jam 12.34 WIB.
- Widiarko. (2022). *Seni Musik: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, R. D., & Sari, D. P. (2021). *Pengaruh Kewajiban Moral dan Lingkungan Sosial Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pengusaha*. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/download/24498/12063>. pada tanggal 23 September 2023, Jam 14.39 WIB.

Wildan. (2019, April 19). Re: Pembangunan watak memiliki tujuan supaya aktor dapat mendalami peran seorah peran yang dimainkan merupakan keadaan yang terjadi di kehidupan aktor [*Comment*]. *Brainly.com*. <https://brainly.co.id/tugas/22628996>.

Winarti. (2019). Kreativitas Anak Usia Dini dalam Menciptakan Karya Seni Baru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Nomor 1 tahun 2019). Hlm. 1-10. Volume 8 (1).

