

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Naskah drama *Mega-Mega* merupakan drama modern karya Arifin C. Noer yang mengadaptasi potret dinamika kehidupan masyarakat marginal atau tunawisma di ruang publik perkotaan, yang dikemas dalam tiga babak pertunjukan. Secara estetik, pertunjukan ini membangun interaksi antar tiap unsur pembentuk cerita yang terdiri dari tema yakni mengusung tentang pergulatan eksistensial kaum marginal antara realitas yang getir dan pelarian melalui dunia mimpi atau fantasi kolektif. Kemudian peneliti menyimpulkan bahwa drama *Mega-Mega* diciptakan menggunakan beberapa struktural yang membuat drama ini dapat mudah dipahami melalui beberapa struktur pembangun cerita, yaitu plot, penokohan, dan tema.

Plot atau alur cerita yang terdiri dari *exposition* (eksposisi), *complication* (komplikasi), *crisis* (krisis), *climax* (klimaks), *Falling action* (Penerimaan). Dimulai dari *exposition* (eksposisi) sebagai bagian pengenalan atau awal cerita, dengan menjelaskan latar dan tokoh yang dikenalkan. Kemudian lanjut ke tahap *complication* (komplikasi), yaitu awal dimana masalah muncul agar membuat cerita tersebut bergerak maju, dilanjutkan ke *crisis* (krisis), dimana sebuah masalah mencapai titik dimana tokoh menghadapi dilema berat, yang harus membuatnya menentukan pilihan sebagai penentu jalannya cerita, selanjutnya di tahap *Climax* (klimaks), bagian dimana titik balik sebuah cerita berubah, merupakan bagian

penting dalam cerita, dan diakhiri oleh *Falling Action* (penerimaan), momen dimana ketegangan sudah menurun dan seluruh konflik diselesaikan, bagian akhir dalam drama *Mega-Mega*.

Penokohan yang terdiri dari beberapa tokoh utama yaitu Mae, Koyal, Retno, dan Hamung, serta tokoh pendukung seperti Panut dan Tukijan. Tokoh Mae, Koyal, Retno, dan hamung sebagai tokoh yang banyak berperan dalam membangun cerita, kemudian Panut dan Tukijan yang perannya sebagai pendamping tokoh utama. Kemudian masalah konflik marginal yang peneliti temukan dalam drama ini adalah, kondisi dimana para tokoh mulai masuk ke dalam dunia khayalan salah satu tokoh, yaitu Koyal, dimana mereka semua mulai beranggapan bahwa Koyal telah memenangkan lotre tersebut, dan mendapatkan uang yang banyak. Kondisi tersebut jika dialami, merupakan konflik parah yang dialami oleh para tokoh, mereka mulai berimajinasi bahwa mereka telah keluar dari kaum marginal, dengan kenyataan bahwa mereka semua sebenarnya hanya mengalami kesenangan sesaat dengan masa depan yang masih tidak jelas.

Secara garis besar, tema dari drama *Mega-Mega* adalah tentang perjuangan hidup dan pelarian delusi oleh masyarakat marginal, drama ini memperlihatkan runtuhnya keadaan ekonomi yang memaksa kelompok marginal terjebak dalam dunia fantasi seperti memenangkan lotre demi kesejahteraan yang instan. Melahirkan ketergantungan pada harapan palsu yang semakin mengunci hak2 dasar manusia dalam menjalani hidup.

Hasil analisis sosiologi drama pada naskah drama *Mega-Mega* menunjukkan adanya hubungan homologi struktural yang erat antara dunia

fiksional karya dengan konteks sosio politik masyarakat Indonesia. Pada awal pertunjukan menunjukkan gambaran realitas objektif kemiskinan ekstrem pasca-kemerdekaan (era 1960-an) yang diwarnai dengan keterasingan sosial, inflasi, dan disorientasi hidup masyarakat bawah. Dilanjutkan dengan munculnya struktur mental kelompok berupa *escapism* atau mekanisme pertahanan diri lewat mimpi kolektif menang lotre demi mempertahankan harga diri dan kewarasan. Pertunjukan diakhiri dengan runtuhnya fantasi tersebut saat fajar menyingsing, yang memperlihatkan kondisi masyarakat marginal yang harus kembali menghadapi takdir dan realitas sosial yang dingin di akar rumput.

Kemudian maraknya peminat kupon lotre pada tahun 70-an, menciptakan efek berupa biaya yang dikeluarkan negara menjadi lebih meningkat untuk biaya atas pengangguran dan hilangnya produktivitas serta kasus bunuh diri. Penelitian menunjukkan, kebiasaan dari mengharapkan kemenangan melalui lotre adalah meningkatkan utang yang berlebih dan kebutuhan dasar yang tidak dapat terpenuhi seperti, makan, perumahan, dan pendidikan. Sehingga dampak negatif berkepanjangan akan diterima oleh masyarakat itu sendiri.

Seperti kalimat paragraf sebelumnya, homologi yang paling mencolok dapat diamati melalui obsesi berlebihan tokoh Koyal terhadap kupon lotre yang menjadi motor penggerak seluruh fantasi kelompok tersebut. Secara historis, kehadiran lotre atau perjudian legal yang dikelola pemerintah daerah (seperti Nalo atau Nasional Lotre pada masa itu) merupakan fakta sosial yang marak sebagai upaya instan masyarakat untuk keluar dari jerat kemiskinan sistemik.

Dari hasil analisis, terlihat bahwa *Mega-Mega* dibangun dengan susunan adegan yang tidak hanya mengikuti alur pelarian imajinatif para tokohnya, tetapi juga menggambarkan momen-momen penting dalam pandangan dunia (*worldview*) pengarang yang berkaitan erat dengan dinamika sosial-politik Indonesia dari sebelum hingga setelah masa transisi Orde Lama menuju Orde Baru yang terangkum melalui hubungan homologi antara struktur teks sastra dan struktur kelas sosial masyarakatnya.

Naskah drama ini merefleksikan hubungan struktural (homologi) yang kuat antara dunia fiktif para tokoh tunawisma dengan realitas sosio politik konkret Indonesia pada masa transisi Orde Baru sekitar tahun 1960-an sampai 1970-an.

Obsesi tokoh Koyal dan kawan-kawan terhadap kupon lotre menunjukkan adanya komodifikasi harapan oleh sistem sosial ekonomi yang kapitalistik. Sehingga keputusan kolektif yang melahirkan ketergantungan pada lotre fisik di era 1970-an menemukan refleksinya pada maraknya fenomena judi online di era modern. Keduanya merupakan manifestasi psikologis yang sama atas kebuntuan ekonomi struktural, dimana masyarakat rentan mengorbankan kebutuhan dasar mereka demi mengejar algoritma mimpi instan yang justru merusak ketahanan ekonomi dan sosial keluarga.

Kesimpulannya adalah, bahwa hubungan antara naskah *Mega-Mega* dengan konteks sosial Indonesia tahun 60-an bukanlah hubungan tiruan yang mentah, melainkan hubungan homologi struktural yang mapan. Sehingga Harus diakui bahwa dampak negatif modernisasi dan kesenjangan sosial di tahun 70-an

menciptakan jurang pemisah yang lebar. Sekalipun demikian, *Mega-Mega* berhasil merekam bagaimana masyarakat pinggiran yang terabaikan mulai mengalami dekadensi moral, kecenderungan berpikir pragmatis demi uang, dan rapuhnya solidaritas sosial karena setiap individu sibuk dengan ilusi kekayaan mereka masing-masing.

B. Saran

Penelitian yang berjudul “Analisis Konflik Masyarakat Marginal dalam Drama *Mega-Mega* Karya Arifin C. Noer Kajian Sosiologi Drama” masih memiliki kekurangan yang meliputi analisis pandangan dunia (*worldview*) pengarang secara mendalam serta masih banyak kesalahan dalam penulisan. Penelitian ini juga hanya mengandalkan jurnal, web, dokumen sejarah era 1960-an, serta naskah drama tertulis sebagai objek material utama. Meskipun demikian naskah drama *Mega-Mega* memiliki cukup banyak arsip pembahasan dan dokumentasi pementasan yang mudah dijumpai.

Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya yang akan mengambil objek material serupa atau bahkan objek formal yang sama untuk memperhatikan lebih dalam tentang hubungan dialektis yang kemungkinan masih belum teranalisis secara detail dalam penelitian ini terutama pada aspek homologi di luar faktor ekonomi, dikarenakan kompleksnya latar sosial budaya serta dinamika politik yang diusung. Selain itu, peneliti juga menyarankan untuk memperbanyak literasi tentang sejarah transisi Orde Lama menuju Orde Baru untuk memperkaya dalam pemaknaan. Analisis sosiologi drama juga bisa menggunakan teori dari tokoh lain

seperti Sosiologi Sastra struktural-fungsional Robert King Merton atau dialektika Marxis Karl Marx untuk melengkapi ragam penelitian yang ada.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, T. Z. (2020). Konflik Sosial Tokoh Utama pada Naskah Drama *Sandek: Pemuda Pekerja* karya Arifin C. Noer. *Deiksis*, 12 (3), 307–315.
- Hidayat, R. (2021). Konflik Kelas Dalam Teater Realis Indonesia. *Jurnal Kajian Seni*, 9 (2), 112–128.
- Krippendorff, K. (2013). *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi* (Edisi Indonesia). Jakarta: Rajawali Press.
- Puspita, E., & Humaira, A. K. (2024). Masalah Sosial Masyarakat Dalam Pementasan Drama *Sang Pemikul Tandu* Karya Gepeng Nugroho. *Indonesian Journal Of Education And Development Research*.
- Retnowati, D. (2018). Marginalisasi Perempuan Dalam Drama Indonesia Modern. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6 (1), 44–57.
- Ritzer, G. (2011). *Teori Sosiologi Modern* (Edisi Indonesia). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Swingewood, A. (2010). *Sosiologi Sastra: Perspektif Marxisme, Strukturalisme, dan Kritik Sastra* (Terj. Faruk). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, M., & Dermawan, R. N. (2019). Masalah Sosial dan Kritik Sosial dalam Naskah Drama Monolog *Sarimin* Karya Agus Noor: Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra. *Caraka*, 5 (2), 62–79.

Wolf, J. (1981). *The Social Production of Art*. New York: St. Martin's Press.

Ahmad, J., Herdiana, H. R., Keguruan, F., & Galuh, U. (2021). *TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM NASKAH DRAMA MEGA-MEGA ABSTRAK*. 5, 258–264.

Godot, F., & Samuel, K. (2025). *VISA : Journal of Visions and Ideas VISA : Journal of Visions and Ideas*. 5(1), 560–576.

Karya, E., & Muhammad, S. (2023). *ANALISIS ASPEK KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM NOVEL EGOSENTRIS KARYA SYAHID MUHAMMAD*.

Karya, M., Noer, A. C., Implikasinya, D. A. N., Pembelajaran, P., & Di, S. (2014). *PERILAKU MASYARAKAT URBAN DALAM DRAMA*.

Lusiana, M., Sadida, A., Putri, R. D., Meliani, N., Waryanti, E., & Freud, S. (2025). *Kepribadian Tokoh dalam Naskah Drama Mega-Mega Karya Arifin C. Noer: Kajian Psikologi Sastra*. 5941(3), 861–887.

Newell, A., Shannon, C., & Simon, H. (1991). *Panel : The Role of Chess in Artificial Intelligence Research*. January.

Noer, M. K. A. C., Implikasinya, D. A. N., Pembelajaran, B., & Dan, B. (2019). *KONFLIK EKSTERNAL DALAM NASKAH DRAMA MEGA-MEGA KARYA ARIFIN C. NOER*. 1–16.

Nurhasanah, U. (2025). *Analisis semiotika teater pada serial musikal payung fantasi produksi indonesia kaya*.

Telaah, S., Sastra, S., Watt, I. A. N., Kehidupan, A., Dalam, S., Drama, N.,
Indonesia, S., Bahasa, F., & Universitas, I. (2018). *DRAMA MEGA-MEGA
KARYA ARIFIN C . NOER.*

Wahid and Ilmi, (2020). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGAPRESIASI DRAMA PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA FKIP UNTIRTA MELALUI VIDEO
PEMENTASAN DRAMA*

Putri et al., n.d., (2025). *ANALISIS STRUKTUR dan UNSUR INSTRINSIK
DALAM DRAMA TRADITIONAL NUSANTARA*

Alin et al. (2025) *KAJIAN INTERTEKSTUAL DRAMA MEGA-MEGA
KARYA ARIFIN C. NOER dan WAITING for GODOT KARYA SAMUEL
BECKETT*

Nur Sahid, (2002). *KRITIK SOSIAL DALAM BEBERAPA DRAMA KARYA
ARIFIEN C. NOER: SEBUAH TINJAUAN SEMIOTIKA DAN SOSIOLOGI
SASTRA*

Suminto (2000). *BERKENALAN dengan PROSA FIKSI*

Teeuw (1980). *SASTRA dan ILMU SASTRA: PENGANTAR TEORI SASTRA*

Kuntowijoyo (1981). *SASTRA dan KENYATAAN SOSIAL*

Yunani Hasan (2014). *SITUASI POLITIK DAN EKONOMI PADA AWAL
PEMERINTAHAN ORDE BARU*

Susanto (1979). *SOSIOLOGI KONTEMPORER*

- Dimas, R., & Mahardika, S. A. (2022). *DINAMIKA POLITIK-EKONOMI INDONESIA TAHUN 1945-1960*
- Soedjatmoko, (1966) *KEBUDAYAAN NASIONAL DI TENGAH-TENGAH TANTANGAN ZAMAN*
- Franz Magnis Suseno, (1986) *MEMAHAMI KARL MARX: PENGANTAR PERGULATAN SOSIAL MODERN)*
- Wilopo, (1976) *STRATEGI PEMBANGUNAN DAN GERAKAN MAHASISWA*
- Muhammad, (2024) *JAWA BARAT, PROVINSI DENGAN PEMAIN DAN TRANSAKSI JUDI ONLINE TERBANYAK DI INDONESIA*
- Ghelfi et al., (2023) *GAMBLING DISORDER AND ITS SOCIO-PSYCHOLOGICAL IMPACTS: A SYSTEMATIC REVIEW*
- Binde et al., (2022) *SOSIOLOGI KRIMINALITAS: TEORI DAN REALITAS SOSIAL*
- Lucchini & Comi, (2022) *THE SOCIAL COSTS OF GAMBLING: AN ECONOMIC ANALYSIS OF PRODUCTIVITY LOSS AND PUBLIC EXPENDITURE*
- Håkansson & Widinghoff, (2020) *GAMBLING AND FINANCIAL RISK: OVER-INDEBTEDNESS AND PRIMARY NEEDS SACRIFICE).*
- Marko et al., (2023) *THE CONVERGENCE OF ONLINE GAMBLING AND DIGITAL LENDING: FINANCIAL RISK-TAKING BEHAVIOR AND OVER-INDEBTEDNESS*
- Ika, Inda, Agus, Sri, Rejeki, (2013) *HWA-HWEE KU SAYANG HWA-HWEE KU MALANG*

Nayla Zulfia, (2023) *DINAMIKA JUDI DI INDONESIA: SEJARAH JUDI SEBAGAI DONGKRAK PEREKONOMIAN INDONESIA TAHUN 1960-1994*

Risma, (2023) *URGENSI REGULASI KHUSUS TERHADAP PERJUDIAN ONLINE SEBAGAI PENYAKIT BARU DI MASYARAKAT*

M.C. Ricklefs, (2008) *SEJARAH INDONESIA MODERN*

