

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA ANGLUD  
BERDASARKAN LEGENDA AJIBARANG  
*KIDANG ATRINCING SETA***

**Jurnal Publikasi Karya Ilmiah  
Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**



Oleh

**Novita Dwi Nuringtyas**

**NIM. 1310732014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA ANGLUD  
BERDASARKAN LEGENDA AJIBARANG  
KIDANG ATRINCING SETA**

**ABSTRAK**

Penciptaan naskah drama *ANGLUD* merupakan sebuah naskah yang mengambil kisah berdasarkan Legenda Ajibarang berjudul *Kidang Atrincing Seta*. Proses penciptaan naskah drama *ANGLUD* dilakukan dengan metode penciptaan menurut Wallas dan teori folklor menurut Dananjaja. Beberapa tahap yang dilakukan, pertama mengumpulkan data dengan melakukan wawancara, mengunjungi situs bersejarah, membaca karya-karya yang bersumber dari folklor, dan membaca buku-buku yang membahas tentang *Kidang Atrincing Seta*. Setelah semua data diperoleh tahap selanjutnya yaitu mengolah data tersebut menjadi sebuah naskah panggung. Naskah drama *ANGLUD* menceritakan tentang Adipati Mundhing Wilis dan permaisurinya yang melakukan perjalanan berpuluh-puluh tahun untuk mencari anaknya yang diculik. Selama perjalanannya mereka menyamar menjadi warga biasa dengan nama samaran Ki Sandi dan Nyi Sandi. Perjalanan tersebut menuntun mereka menuju Kadipaten Kuthanegara dan akhirnya mereka berhasil bertemu dengan putra mereka.

***Kata kunci: Anglud, Kidang Atrincing Seta, Folklor Dananjaja, Metode Penciptaan Wallas.***

**ABSTRACT**

The writing of the drama script *ANGLUD* is a script that takes the story based on the Ajibarang Legend entitled *Kidang Atrincing Seta*. The process of writing the draft script *ANGLUD* is done by the method of creation according to Wallas and folklore theory according to James Dananjaja. Several stages are done, first collecting data by conducting interviews, visiting historic sites, reading works that come from folklore, and reading books that discuss about *Kidang Atrincing Seta*. After all data obtained, the next stage is to process the data into a stage script. The drama of *ANGLUD* tells of the Adipati Mundhing Wilis and his wife who traveled for decades searching for his kidnapped child. During their journey they disguised themselves as ordinary citizens under the pseudonyms Ki Sandi and Nyi Sandi. The journey led them to Kadipaten Kuthanegara and finally they managed to meet their son.

***Keywords: Anglud, Kidang Atrincing Seta, Wallas's method of creation, James Dananjaja's folklore.***

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Naskah merupakan salah satu unsur utama terbentuknya suatu pertunjukan. Naskah drama selalu berhubungan erat dengan kisah manusia yang tak bisa lepas dari hukum sebab dan akibat.<sup>1</sup> Naskah atau teks lakon menjadi sangat penting karena di dalamnya mengandung pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh penulis pada pembaca.

Dalam proses penciptaan sebuah naskah, ide menjadi satu hal yang utama. Munculnya sebuah ide dapat bersumber dari berbagai hal, seperti sebuah tempat, seseorang, pengalaman pribadi, atau bisa juga dari sebuah cerita rakyat. Penciptaan naskah drama kali ini menggunakan sumber penciptaan dari cerita rakyat, yaitu Legenda Ajibarang dengan judul *Kidang Atrincing Seta*.

Legenda Ajibarang yang terkenal dengan judul *Kidang Atrincing Seta* menceritakan tentang perjalanan seorang pemuda bernama Jaka Mruyung yang diculik oleh perampok bernama Abulawung saat usianya masih tiga hari. Jaka Mruyung tidak mengetahui bahwa ia sebenarnya adalah anak seorang Adipati. Hingga pada satu hari karena muak dengan sikap Abulawung, Jaka Mruyung memilih pergi dan pada akhirnya ia bisa bertemu dengan orang tua kandungnya.

Satu hal yang menarik dan akhirnya menjadi alasan kenapa kisah *Kidang Atrincing Seta* dipilih untuk kemudian dijadikan sebagai ide untuk menciptakan naskah panggung, yaitu adanya kisah perjalanan orang tua yang bertahun-tahun menempuh jarak yang sangat jauh untuk mencari anaknya yang diculik. Perjalanan Adipati Mundhing Wilis dan istrinya menjadi bukti cinta dan kasih sayang orang tua kepada anaknya yang tak pernah ada batasnya. Selain itu, kisah penculikan diangkat karena sampai sekarang hal semacam itu masih kerap terjadi di sekitar kita.

### A. Rumusan Penciptaan

Dari uraian di atas, dapat ditarik rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Legenda Ajibarang menjadi inspirasi penciptaan naskah drama?

---

<sup>1</sup>N. Riantiaro, *Kitab Teater*, Gramedia, Jakarta, 2011, hlm. 41.

2. Bagaimana kondisi zaman sekarang ikut menginspirasi penciptaan naskah drama yang akan dibuat?

### **B. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan naskah drama ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Menciptakan naskah drama yang bersumber dari Legenda Ajibarang *Kidang Atrincing Seta*.
2. Memperkaya naskah drama untuk kepastakaan.

### **C. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka**

#### 1. Tinjauan Karya

- a. Pementasan Ketoprak dengan lakon *Babad Ajibarang "Pakis Aji Obong"*, penulis dan sutradara Slamet Waluyo, S.Pd.

Kisah Legenda Ajibarang pernah dipentaskan pada tanggal 17 Agustus 2015 oleh Paguyuban Seni Kusuma Laras dalam rangka HUT RI ke-70. Pertunjukan tersebut menggunakan cerita rakyat Babad Ajibarang sebagai sumbernya dengan judul *Babad Ajibarang "Pakis Aji Obong"*. Dalam pementasannya naskah yang dibawakan tidak hanya dialog, namun diselingi dengan tembang Jawa. Pementasan ini menggunakan Bahasa Jawa Banyumasan dan Bahasa Indonesia. *Babad Ajibarang "Pakis Obong"* lebih memfokuskan cerita pada perjalanan Jaka Mruyung menuju Pakis Aji.

- b. Film *Lost and Love* (2015)

Film produksi Huayi Brothers yang disutradari oleh Peng Sanyuan merupakan film yang mengisahkan tentang seorang petani Tionghoa bernama Anhui (diperankan oleh Andy Lau) yang menghabiskan empat belas tahun mencari anaknya yang diculik pada usia dua tahun. Dengan mengendarai sepeda motor tua yang terpasang bendera besar wajah anaknya ia terus berjalan dan tidak menyerah untuk terus mencari anaknya itu. Satu hari tiba-tiba motornya mogok dan ia bertemu dengan seorang montir yang bernama Lei Da. Lei Da juga merupakan korban penculikan. Kemudian mereka berdua memutuskan untuk saling membantu. Pada akhirnya Lei Da berhasil dipertemukan dengan orang tuanya berkat Anhui. Namun sayang, perjalanan Anhui nampaknya belum

berakhir. Ia harus terus berjalan untuk mencari anaknya yang sampai saat itu belum kunjung ditemukan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. *Babad Ajibarang (Kidang Atrincing Seta)*, Ajang Kewuh (1986)

*Kidang Atrincing Seta* mengisahkan tentang perjalanan pemuda bernama Jaka Mruyung menuju arah timur untuk mencari hutan Pakis Aji. Jaka Mruyung merupakan putra dari Adipati Mundhing Wilis dari Galuh Pakuan yang diculik oleh seorang perampok bernama Abulawung.

Dalam kisah ini diceritakan perjalanan Jaka Mruyung mencari Hutan Pakis Aji untuk dibabat menjadi suatu wilayah yang saat ini wilayah tersebut dikenal dengan nama Ajibarang. Selama perjalanannya, lahir pula beberapa nama desa yang pernah ia singgahi yang kini nama-nama desa tersebut merupakan satu wilayah dari Kecamatan Ajibarang.

### b. Legenda Ajibarang dari artikel daring

Sekitar tahun 1700-an pada zaman VOC Belanda, ada kerajaan besar yang bernama kerajaan Mataram. Kerajaan tersebut dipimpin oleh Raja Amangkurat. Kerajaan Mataram sudah lama bermusuhan dengan orang-orang Belanda, tetapi Raja Amangkurat justru membela orang Belanda sehingga Raja dianggap sebagai penghianat kerajaan dan akan dihukum mati. Sehari sebelum Raja dihukum mati, ia melarikan diri dari kerajaan dan menyamar menjadi orang miskin dengan berpakaian compang-camping. Dengan menaiki kuda melewati hutan-hutan, Raja terus melaju.

Sudah seminggu Raja kelaparan. Satu hari Raja merasa sangat haus, ia mendatangi rumah warga, namun Raja malah dicaci maki. Sebab saat itu warga juga sedang kekurangan air karena adanya musim kemarau. Raja marah dan mengatakan “dasar orang-orang sini serakah dan pelit, orangnya Aji ning Barang.”<sup>2</sup>Akhirnya tempat tersebut dikenal oleh warga dengan nama Ajibarang.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Aji ning Barang berarti seseorang menganggap barang tersebut sangat berharga sehingga menjadikan mereka pelit.

<sup>3</sup><http://zalikhaputri.blogspot.co.id/2015/02/babad-sejarah-desa-ajibarang.html>

Legenda Ajibarang tersebut lebih menceritakan tentang nama Ajibarang itu terbentuk. Walaupun kisah ini masih diragukan kebenarannya, namun kisah ini bisa menjadi salah satu referensi penciptaan naskah drama.

#### **D. Landasan Teori**

Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dandiwariskan turun-temurun di antara kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun corak disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu penguat (*mnemonic device*).<sup>4</sup>

William R. Bascom menjelaskan bahwa cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) Mite (*myth*) yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita,<sup>5</sup> (2). Legenda (*legend*) yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi<sup>6</sup>, dan (3). Dongeng (*folktale*) yaitu cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi.<sup>7</sup> *Kidang Atrincing Seta* merupakan sebuah legenda yang ada di wilayah Ajibarang karena kisah tersebut dianggap pernah terjadi.

Dalam Burhan Nurgiyantoro, transformasi adalah perubahan suatu hal atau keadaan. Bentuk perubahan ada kalanya berubah kata, kalimat, struktur, dan isi karya sastra itu sendiri.<sup>8</sup> Selain itu transformasi juga bisa diartikan pemindahan atau pertukaran suatu bentuk ke bentuk lain, yang dapat menghilangkan, memindahkan, menambah, atau mengganti unsur.

Julia Kristeva mengemukakan bahwa tiap teks merupakan sebuah mosaik kutipan-kutipan, tiap teks merupakan penyerapan dan transformasi dari teks-teks lain. Hal itu berarti bahwa tiap teks yang lebih kemudian mengambil unsur-unsur

---

<sup>4</sup>Adriyetti Amir, *Sastra Lisan Indonesia*, CV Andi Offset, Yogyakarta, 2013, hlm. 162.

<sup>5</sup>James Danandjaja, *Folklor Indonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2007, hlm. 50.

<sup>6</sup>*Ibid.* hlm. 66.

<sup>7</sup>James Danandjaja, *Folklor Indonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2007, hlm. 83.

<sup>8</sup>Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2007, hlm. 18.

tertentu yang dipandang baik dari teks sebelumnya, yang kemudian diolah dalam karya sendiri berdasarkan tanggapan pengarang yang bersangkutan. Dengan demikian, walau sebuah karya berupa dan mengandung unsur ambilan dari berbagai teks lain, karena telah diolah dengan pandangan dan daya kreativitas sendiri, dengan konsep estetika dan pikiran-pikirannya, karya yang dihasilkan tetap mengandung dan mencerminkan sifat kepribadian penulisnya.<sup>9</sup>

Sebuah teks kesastran yang dihasilkan dengan kerja yang demikian dapat dipandang sebagai karya yang baru. Pengarang dengan kekuatan imajinasi, wawasan estetika, dan horison harapannya sendiri, telah mengolah dan mentransformasikan karya-karya lain ke dalam karya sendiri. Namun, unsur-unsur tertentu dari karya-karya lain tersebut yang mungkin berupa konvensi-konvensi, bentuk-bentuk formal tertentu, gagasan, tentulah masih dapat dikenali.<sup>10</sup>

Menurut Lajos Egri, ada tiga unsur pembentuk dalam penciptaan naskah drama, yaitu premis, karakter, dan konflik.<sup>11</sup>

#### 1. Premis

Premis merupakan sebuah tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca atau penonton lewat naskah yang diciptakan. Lajos Egri dalam bukunya *The Art Of Dramatic Writing* menyatakan:

*Everything has a purpose, or premise. Every second of our life has its own premise, whether or not we are conscious of it at the time. That premise may be as simple as breathing or as complex as a vital emotional decision, but it always there.*

Premis juga bisa diartikan sebagai ide pokok, sesuatu yang menjadi pokok penting dalam cerita. Sesuatu yang membawa pembaca pada satu kesimpulan atau satu pemahaman yang kita inginkan mereka dapatkan. Premis dalam penciptaan naskah *ANGLUD* ini adalah Orang tua yang kehilangan anaknya tentu akan membuat duka yang amat dalam pada hatinya. Orang tua yang penuh dengan cinta

---

<sup>9</sup>Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Gajah Mada Univeristy Press, Yogyakarta, 2005, hlm. 52-53.

<sup>10</sup>*Ibid*, hlm. 53.

<sup>11</sup>Lajos Egri, *The Art Of Dramatic Writing*, Simon and Schuster, New York, 1960, hlm. 1.

dan kasih kepada anaknya akan melakukan segala hal agar dapat menemukan anaknya itu. Premis dalam penciptaan naskah drama ini adalah perjalanan orang tua dalam usahanya mencari anaknya yang hilang karena diculik.

## 2. Karakter

Karakter merupakan tokoh yang diciptakan dalam sebuah naskah drama. Tokoh dalam naskah drama akan mempunyai sifat yang berbeda-beda. Dalam penciptaan naskah ini akan memunculkan berbagai macam tokoh dengan karakternya masing-masing. Karakter atau tokoh dalam naskah yang nantinya akan diciptakan ada banyak. Mulai dari tokoh protagonis, antagonis, tritagonis, dan tokoh pembantu.

Soediro Satoto menjelaskan bahwa tokoh atau karakter adalah bahan baku yang paling aktif sebagai penggerak jalan cerita. Para tokoh tidak hanya berfungsi menjalin alur cerita dengan jalan menjalin peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian. Tokoh dapat juga berfungsi sebagai pembentuk bahkan pencipta alur cerita. Tokoh demikian disebut tokoh sentral. Karakter yang dimaksud adalah tokoh-tokoh yang hidup bukan tokoh mati. Dia adalah boneka-boneka di tangan kita. Karena tokoh ini berkepribadian dan berwatak, maka dia memiliki sifat-sifat karakteristik yang dapat dirumuskan ke dalam tiga dimensional. Tiga dimensi yang dimaksud ialah:

a. Dimensi fisiologis, ialah ciri-ciri badan. Misalnya:

- Usia (tingkat kedewasaan)
- Jenis Kelamin
- Keadaan tubuh
- Ciri-ciri muka
- Ciri-ciri badani yang lain<sup>12</sup>

b. Dimensi Sosiologis, ialah ciri-ciri kehidupan masyarakat. Misalnya:

- Status sosial
- Pekerjaan, jabatan, peranan dalam masyarakat

---

<sup>12</sup>Soediro Satoto, *Pengkajian Drama I*, Sebelas Maret University Press, Surakarta, 1991, hlm. 44.

- Tingkat pendidikan
  - Kehidupan pribadi
  - Pandangan hidup, agama, kepercayaan ideologi
  - Aktivitas sosial, organisasi, hobi
  - Bangsa, suku, keturunan<sup>13</sup>
- c. Dimensi psikologi, ialah latar belakang kejiwaan. Misalnya:
- Mentalitas, ukuran moral/membedakan antara yang baik dan tidak baik, antara yang indah dan tidak indah, antara yang benar dan salah
  - Temperamen, keinginan dan perasaan pribadi, sikap dan perilaku
  - Tingkat kecerdasan, keahlian khusus dalam bidang tertentu.<sup>14</sup>

Tokoh-tokoh atau karakter dalam naskah *ANGLUD* diantaranya ada Adipati Mundhing Wilis, Permaisuri, Ki Patih Arya, Jaka Mruyung, Abulawung, Nyai Abulawung, Pak Senthos, Bu Senthos, Tlangkas, Untung, Parno, Ki Mranggi, Rantas, Slamet, Pak Sudi, Pak Giman, Adipati Nglangak, Kenthol Ireng, Ibu Penjual, Dayang, dan Prajurit Kadipaten.

### 3. Konflik

Konflik adalah suatu masalah atau pertentangan yang terjadi dalam sebuah naskah drama. Konflik ini bisa terjadi hanya dalam diri satu tokoh, atau bisa terjadi antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain. Konflik dapat dinilai sebagai puncak dari perselisihan antara kepentingan pihak protagonis dan pihak antagonis. Hal ini biasanya disebut dengan klimaks. Bila telah mencapai titik ini, kegawatan dan pertentangan umumnya tidak diperhebat atau diperluas lagi, tetapi dihentikan dan diredakan. Pengakhiran konflik dapat saja dengan memberikan keberuntungan pada satu pihak tertentu,<sup>15</sup>

Konflik dari naskah *ANGLUD* adalah perjalanan sepasang suami istri yang berpuluh-puluh tahun mencari anaknya yang diculik oleh seorang perampok.

---

<sup>13</sup>Soediro Satoto, *Pengkajian Drama I*, Sebelas Maret University Press, Surakarta, 1991, hlm. 44.

<sup>14</sup>*Ibid.* hlm. 45.

<sup>15</sup>Hasanuddin WS, *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*, Angkasa, Bandung, 2015, hlm. 111.

#### 4. Sinopsis

Sinopsis seperti sudah diketahui banyak orang adalah sebuah ringkasan cerita yang memuat semua data dan informasi cerita tersebut. Sebuah sinopsis harus memuat beberapa hal, diantaranya yakni isi cerita, keinginan dari tujuan cerita, karakter tokoh-tokohnya, lokasi dan waktu kejadian, serta inti pembicaraannya.<sup>16</sup>

Sinopsis naskah *ANGLUD* sebagai berikut:

Suatu malam, tiga hari setelah kelahiran sang putra, Adipati Mundhing Wilis dan sang istri sedang menimang putra mereka. Tiba-tiba gerombolan perampok memasuki Kadipaten dan menjarah semua harta benda yang ada. Adipati cepat-cepat membawa Permaisuri ke dalam kamar. Adipati mencoba mengatasi keadaan yang terjadi di dalam Kadipaten. Salah satu perampok masuk ke dalam kamar Permaisuri dan membawa putra Adipati.

Semenjak insiden penculikan itu, hati Permaisuri selalu bersedih. Setiap hari ia menangiis kepergian putranya. Adipati Mundhing Wilis memutuskan untuk mencari putranya seorang diri. Mengetahui niatan suaminya, Permaisuri meminta agar dirinya bisa ikut menemani Adipati Mundhing Wilis untuk mencari sang putra. Awalnya Adipati Mundhing Wilis melarang, namun melihat tekad dan kesedihan Permaisuri, Adipati Mundhing Wilis akhirnya mengizinkan istrinya untuk menemani. Sebelum kepergian mereka, Adipati Mundhing Wilis menyerahkan segala urusan Kadipaten kepada pamannya, Ki Patih Arya.

Perjalanan Adipati Mundhing Wilis dan sang istri yang sudah berpuluh-puluh tahun kini sampai di Kadipaten Kuthanegara. Ki Sandi dan Nyi Sandi berkunjung ke Kadipaten Kuthanegara dan menyampaikan maksud dan tujuan mereka datang kesitu. Adipati Nglangak tak menyangka, ternyata tamu yang datang adalah tamu agung yaitu Adipati Mundhing Wilis dan permaisuri dari Galuh Pakuan. Adipati Nglangak menyambut dengan baik kedatangan mereka dan segera memerintahkan prajurit untuk membawa Jaka Mruyung ke hadapannya. Saat Jaka Mruyung datang, perasaan gembira dan haru menyelimuti hati Adipati

---

<sup>16</sup>Elizabeth Lutters, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, PT. Gramedia, Jakarta, 2010, hlm. 61.

Mundhing Wilis dan permaisuri. Akhirnya perjalanan mereka selama ini tidak sia-sia. Kini mereka bisa berkumpul kembali bersama putranya yang telah dua puluh lima tahun menghilang.

#### 5. *Treatment*

*Treatment* adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka cerita yang tujuan utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik. Dalam bentuk sketsa ini, akan mudah memindah-mindahkan letak urutan peristiwa agar benar-benar tepat.<sup>17</sup>

*Treatment* naskah *ANGLUD* sebagai berikut:

Adegan 1. Penculikan Jaka Mruyung

Adegan 2. Keputusan Adipati Mundhing Wilis untuk mencari sendiri putranya.

Adegan 3. Nyai Abulawung mengungkap kebenaran Jaka Mruyung

Adegan 4. Di sebuah pasar, Ki Sandi dan Nyi Sandi (nama samaran Adipati Mundhing Wilis dan Permaisuri) menanyakan kepada setiap orang keberadaan putranya.

Adegan 5. Abulawung bingung dan marah setelah mengetahui kepergian Jaka Mruyung.

Adegan 6. Di hutan, Nyi Sandi nampak sangat lelah dan haus. Ki Sandi mencoba mencari air untuk istrinya.

Adegan 7. Di hutan, Jaka Mruyung sedang bertapa. Tiba-tiba ia mendapat wangsit untuk melakukan perjalanan ke arah timur mencari Hutan Pakis Aji dan dibatunya menjadi suatu wilayah.

Adegan 8. Pertemuan Tlangkas dan Jaka Mruyung.

Adegan 9. Pertemuan Ki Sandi, Nyi Sandi dengan Pak Senthos dan Bu Senthos (orang tua Tlangkas). Berkat pertemuan tersebut Ki Sandi mendapatkan info mengenai putranya.

Adegan 10. Jaka Mruyung dan Tlangkas membat Hutan Pakis Aji.

---

<sup>17</sup>*Ibid.* hlm. 86.

Adegan 11. Jaka Mruyung di penjara di dalam Kadipaten Kuthanegara karena tidak meminta izin untuk memabat Hutan Pakis Aji.

Adegan 12. Di Pakis Aji, Ki Sandi dan Nyi Sandi mencari Jaka Mruyung di Hutan Pakis Aji.

Adegan 13. Pertemuan Adipati Mundhing Wilis dan putranya.

## 6. Latar

Latar ialah waktu, tempat, atau lingkungan terjadinya peristiwa.<sup>18</sup>Latar tidak hanya sebagai *background* saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mendukung unsur cerita lainnya. Penggambaran tempat, waktu dan situasi akan membuat cerita tampak lebih hidup logis. Latar juga dimaksudkan membangun atau menciptakan suasana tertentu yang dapat menggerakkan perasaan dan emosi pembaca serta menciptakan *mood* atau suasana batin pembaca.<sup>19</sup> Secara sederhana, menurut Sudjiman segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra membangun latar cerita.<sup>20</sup>

Kisah dalam naskah *ANGLUD* terjadi di beberapa tempat, yaitu di dalam Kadipaten Galuh Pakuan, di hutan, di dalam Kadipaten Kuthanegara, dan di sebuah rumah warga, serta di pasar, pada masa lampau (sebelum mataram islam) yang pada masa itu profesi sebagian besar rakyat sebagai pedagang dan petani. Rumah-rumah warga pun masih terbuat dari anyaman bambu dan papan kayu. Latar sosial-budaya pada naskah ini mengambil dari kehidupan seorang Adipati yang kemudian menyamar dan berbaur dengan warga biasa. Kecenderungan dalam naskah ini lebih menggambarkan suasana di pedesaan, kehidupan warga biasa.

## 7. Dialog

---

<sup>18</sup>Jabrohim, Chairul Anwar, Suminto A.Sayuti, *Cara Menulis Kreatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 115.

<sup>19</sup>Jabrohim, Chairul Anwar, Suminto A.Sayuti, *Cara Menulis Kreatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 115-116.

<sup>20</sup>Panuti Sudjiman, *Memahami Cerita Rekaan*, Pustaka Jaya, Jakarta, 1991, hlm. 44.

Dialog dalam teks drama berfungsi untuk menetapkan karakter, ruang, dan lakuan. Selain itu, dialog juga berperan sebagai sistem penggiliran (*turn taking system*). Seorang tokoh berbicara dan tokoh lain mendengarkan, dan selanjutnya menjawab sehingga pada gilirannya menjadi pembicara.<sup>21</sup> Dialog harus memiliki fungsi sebagai berikut, *pertama*, dialog harus menyajikan informasi. Pada setiap adegan dialog harus mengungkapkan fakta, ide, dan emosi. *Kedua*, dialog harus mewujudkan karakter. Gaya ucap setiap tokoh harus mewujudkan emosi dan pikiran dalam menghadapi setiap situasi. *Ketiga*, dialog harus menggiring perhatian pada kepentingan plot, yaitu memberi tekanan pada makna dan informasi di dalamnya serta membangun rekasi yang dihasilkan. Penekanan ini mengembangkan imajinasi menuju ke sebuah progresi dan harapan. *Keempat*, dialog menghidupkan tema naskah. Dialog harus menunjukkan tanda-tanda makna yang menghidupkan karakter dan mengembangkan laku. *Kelima*, dialog harus membantu pembentukan nada dan suasana kemungkinannya. Hal ini memberi indikasi apakah naskah tersebut komedi, tragedi, atau lawak.<sup>22</sup>

Dialog yang digunakan pada naskah ini menggunakan bahasa campuran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa Kromo, dan Bahasa Jawa Ngoko/Ngapak. Beberapa dialog yang menggunakan Bahasa Jawa Ngoko/Ngapak digunakan agar menggambarkan suasana yang terjadi di wilayah Jawa, khususnya Banyumas. Sedangkan Bahasa Indonesia digunakan agar penonton bisa lebih mudah menangkap pesan apa yang ingin disampaikan.

## 8. Babak

Dalam naskah drama adalah bagian dari naskah drama yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di suatu tempat pada urutan waktu tertentu. Dan suatu babak biasanya dibagi-bagi lagi di dalam adegan-adegan. Suatu adegan ialah bagian dari babak yang batasannya ditentukan oleh perubahan peristiwa

---

<sup>21</sup>Nur Sahid, *Semiotika untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film*, Gajah Pustaka Mandiri, Yogyakarta, 2016, hlm. 46.

<sup>22</sup>Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia*, Pustaka Gondho Suli, Yogyakarta, 2002, hlm.362.

berhubung datangnya atau perginya seorang atau lebih tokoh cerita ke atas pentas.<sup>23</sup> Dalam naskah *ANGLUD* terdiri dari tiga babak.

#### 9. Prolog

Bagian naskah yang ditulis pengarang pada bagian awal. Pada dasarnya prolog merupakan pengantar naskah yang dapat berisi satu atau beberapa keterangan tentang cerita yang akan disampaikan.<sup>24</sup>

#### 10. Epilog

Ditempatkan pengarang di bagian belakang. Epilog biasanya berisi kesimpulan pengarang mengenai cerita, yang kadang-kadang disertai nasehat atau pesan. Ada pula epilog yang disertai ucapan terima kasih pengarang dan para pemain kepada penonton yang dengan sabar telah menyaksikan pertunjukan.<sup>25</sup>

#### 11. Solilokui

Merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seorang tokoh cerita yang diucapkannya kepada dirinya sendiri, baik pada saat ada tokoh lain maupun terutama pada saat ia seorang diri.<sup>26</sup>

#### 12. Aside

Bagian naskah drama yang diucapkan salah seorang tokoh cerita dan ditujukan langsung kepada penonton dengan pengertian bahwa tokoh lain yang ada di pentas tidak mendengar.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup>Agus Prasetiya, dkk, *Proses Kreatif Penulisan dan Pemanggungan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012, hlm. 192.

<sup>24</sup>Agus Prasetiya, dkk, *Proses Kreatif Penulisan dan Pemanggungan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012, hlm. 192.

<sup>25</sup>*Ibid*, hlm. 193.

<sup>26</sup>*Ibid*, hlm. 193.

<sup>27</sup>Agus Prasetiya, dkk, *Proses Kreatif Penulisan dan Pemanggungan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012, hlm. 192-193.

## E. Metode Penciptaan

Menurut Wallas, proses kreasi melibatkan empat tahap berurutan, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini dikumpulkan beberapa data mengenai sumber penciptaan utama dengan cara mengunjungi situs-situs dan wawancara. Situs-situs yang dikunjungi antara lain makam Jaka Mruyung, makam Dewi Pandan Ayu, dan masjid peninggalan Kuthanegara. Setelah itu dilakukan wawancara dengan beberapa pihak, yang pertama dengan Bapak Slamet Waluyo selaku seniman lokal Ajibarang, kedua dengan Bapak Sugiman yang merupakan juru kunci wilayah Kuthanegara, dan yang ketiga Mang Demang seorang abdi dalem Keraton Yogyakarta yang berasal dari Jawa Barat.

Wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber diatas tujuannya agar lebih memahami bagaimana sebenarnya kisah *Kidang Atrincing Seta*, bagaimana sejarah tokoh masing-masing dalam *Kidang Atrincing Seta*. Namun saat observasi di lapangan sangat sulit untuk menemukan asal-usul beberapa tokoh dalam sumber penciptaan, karena nama-nama tokoh dalam *Kidang Atrincing Seta* berbeda dengan yang diketahui oleh para nrasumber.

Ide kisah penculikan anak pada naskah yang diciptakan juga terinspirasi dari film *Lost and Love* (2015). Menonton film *Lost and Love* semakin mempertegas premis yang akan disampaikan pada penciptaan naskah ini, karena penculikan terhadap anak ternyata tidak hanya terjadi pasa masa lampau, tapi di era sekarang pun penculikan masih marak terjadi.

### 2. Tahap Pengeraman (*Incubation*)

Pada tahap ini data dan informasi telah terkumpul. Semua data yang terkumpul akan diolah dalam pikiran dan diendapkan. Pelepasan diri atau memberi jarak untuk sementara waktu pada apa yang sedang dikerjakan sangat diperlukan agar pikiran bisa lebih tenang dalam memilih data yang relevan dengan gagasan yang ingin disampaikan pada penciptaan naskah. Memberi jarak bukan berarti tidak memikirkan apa yang hendak dilakukan, namun hal tersebut tetap dipikirkan dalam alam pra-sadar. Semua data mengenai *Kidang Atrincing*

*Seta* yang telah diperoleh dibiarkan atau dilepaskan untuk sementara waktu. Setelah itu data-data tersebut dipilih sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan dalam penciptaan naskah. Gagasan-gagasan yang ingin disampaikan tidak hanya berasal dari *Kidang Atrincing Seta*, namun dari film *Lost and Love* (2015) yaitu tentang penculikan anak.

### 3. Tahap Inspirasi (*Illumination*)

Setelah sekian lama tahap pengeraman dilakukan, maka akan muncul sebuah inspirasi. Inspirasi yang muncul menimbulkan beberapa kemungkinan pembuatan tema, alur cerita, tokoh, dan latar. Inspirasi yang muncul pada tahap ini yaitu kisah penculikan yang terjadi dalam kisah *Kidang Atrincing Seta* dan film *Lost and Love* (2015) dan perjalanan orang tua yang mencari anaknya yang hilang. Setelah ditemukan gagasan dalam naskah yang akan dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat sinopsis dan *basic story*. Pembuatan sinopsis dan *basic story* dilakukan agar cerita yang dibuat tidak melebar ke pembahasan-pembahasan lain. Setelah itu dibuat kerangka cerita atau *treatment*. Pembuatan *treatment* bertujuan agar memudahkan dalam mengurutkan struktur dramatik pada proses penciptaan naskah. Kemudian pembuatan naskah drama utuh, dan judul justru ditentukan pada akhir proses penciptaan naskah.

### 4. Tahap Pengujian (*Verification*)

Pada tahap ini, naskah yang telah jadi kemudian diuji dengan berbagai cara. Pertama membagikan naskah kepada orang-orang yang berkompeten di bidang penulisan, kemudian meminta kritik dan saran dari mereka. Setelah itu dilakukan perbaikan naskah dan kembali diuji dengan cara melakukan *dramatic reading* dengan para pemain. Saat melakukan *dramatic reading* dengan para pemain untuk pertama kalinya, pemain mengalami kendala dalam mengucapkan dialog yang ada dalam naskah, karena dialog yang digunakan masih cukup rumit dan kurang sederhana. Sehingga setelah *dramatic reading* yang pertama langsung dilakukan perbaikan naskah dengan cara menyederhanakan dialog-dialog agar pemain lebih mudah dalam bermain di atas panggung. Kemudian yang terakhir yaitu dipentaskan di atas panggung.

## F. Kesimpulan

*Pertama*, sumber penciptaan utama dalam naskah *Anglud* yaitu Legenda Ajibarang *Kidang Atrincing Seta*, dan film *Lost and Love* (2015) sebagai sumber pendukungnya.

*Kedua*, data-data yang diperoleh dalam menciptakan naskah drama *Anglud* berasal dari hasil observasi langsung seperti wawancara, mengunjungi situs bersejarah, dan membaca referensi.

*Ketiga*, mengolah dua sumber penciptaan, yaitu *Kidang Atrincing Seta* dan film *Lost and Love* (2015) dapat mempertegas premis dalam naskah drama yang dibuat.

*Keempat*, naskah drama *Anglud* menceritakan tentang perjalanan cinta dan kasih seorang Adipati dan Permaisuri mencari putranya yang diculik semasa bayi.

*Kelima*, kisah penculikan yang terjadi dalam naskah drama *Anglud* diangkat karena sampai era sekarang tindak kriminal seperti penculikan masih marak terjadi.

## KEPUSTAKAAN

- Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Anwar, Chairul, Jabrohim, Suminto A. Sayuti. 2009. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Egri, Lajos. 1960. *The Art of Dramatic Writing*. Simon and Schuster. New York.
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater*. Jakarta: Gramedia.
- Nurjiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetya, Agus dkk. 2012. *Proses Kreatif Penulisan dan Pemanggungan*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sahid, Nur. 2016. *Semiotika untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Satoto, Soediro. 1991. *Pengkajian Drama I*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sudjiman, Panuti. 1991. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- WS, Hasanuddin. 2015. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

## SUMBER WEBSITE

<http://zalikhaputri.blogspot.co.id/2015/02/babad-sejarah-des-a-ajibarang.html>

