

**FENOMENA HIPERREALITAS
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL
*DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS***

**Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater**



**oleh
Ahmad Suharno
NIM. 1310726014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

SKRIPSI
FENOMENA HIPERREALITAS
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL
DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS

Oleh
Ahmad Suharno
NIM.1310726014
telah diuji di depan Tim Penguji
pada tanggal 15 Juli 2020
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

Pembimbing I



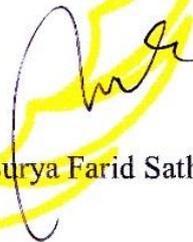
Nanang Arisona, M.Sn

Penguji Ahli



Philipus Nugroho HW, M.Sn.

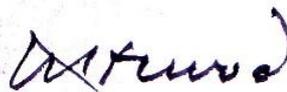
Pembimbing II



Surya Farid Sathotho, MA.

Yogyakarta, ~~29~~ 09 2020

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Siswadi, M.Sn.
NIP.195911061988031001

MOTTO

**Bercocok tanam adalah upaya merawat kesadaran
:agar tidak menghakimi yang hidup
dan menghargai yang mati!**
Enggar Tata

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan rahmat berupa kesehatan dan pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penciptaan karya naskah drama dan skripsi dengan judul “FENOMENA HIPERREALITAS SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL *DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS*” ini.

Kedua, penulis hendak menyampaikan berjuta rasa syukur dan sembah bakti kepada Kedua orang tua, Aliman dan Marlina yang telah memberi kesempatan hidup sebagai anugrah yang luar biasa. Kepada Nenek Rokibah yang selalu memanjatkan doa dan kasih sayang untuk saya setiap waktu. Keluarga kakak, Adiyanto dan istri Erythrina Nur Azizah, serta keponakan tercinta Ahmad Ashil Al’azizi Ismail yang selalu memberikan semangat yang tidak pernah habis. Terakhir untuk kedua adik saya yang sangat saya cintai, Mardiyansyah dan Irma Wahyuni. Semoga kelak kalian mampu menempuh perjalanan yang lebih baik.

Sebuah proses kreatif yang panjang dan dramatik mengawal perjalanan karya ini. Banyak peristiwa yang mewarnai perjalan dari awal proses dimulai hingga karya ini rampung dan disahkan dihadapan meja uji. Berkat ketekunan serta doa dari orang-orang terkasih akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya dan skripsi ini, yang merupakan sebuah kebanggan secara pribadi.

Penulis juga menyadari, bahwa dalam upaya untuk menyelesaikan penciptaan dan penulisan skripsi ini, penulis tidak bekerja sendiri. Banyak sekali dukungan yang telah penulis dapatkan baik secara moril maupun materil yang

datang secara ajaib dan penuh drama. Maka atas semua jasa-jasa yang telah penulis terima, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada mereka semua, pihak yang telah dengan sepenuh hati membantu proses penciptaan penulis hingga selesai. Semua ini tentunya tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah ikut berpartisipasi. Perkenankanlah dalam tulisan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta Siswadi, M.Sn.
3. Ketua Jurusan Teater ISI Yogyakarta sekaligus Ketua Tim Penguji Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.
4. Sekretaris Jurusan Teater ISI Yogyakarta sekaligus Penguji Ahli Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I Nanang Arisona, M.Sn.
6. Dosen Pembimbing II Surya Farid Sathotho, MA.
7. Dosen Wali Arinta Agustina, MA.
8. Seluruh Staf pengajar di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh karyawan Jurusan Teater yaitu *Lek Saron*, *Lek Wand*, *Lek Margono*, Mas Pur, Mas Bayu dan Pak Par.
9. Keluarga besar HMJ Teater dan Alumni jurusan teater ISI Yogyakarta.

Semoga karya ini dapat memberi manfaat dan menginspirasi untuk penulis secara pribadi dan para pembaca sekalian yang budiman.

Sewon, 30 Juni 2020

Ahmad Suharno

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
SURAT PERNYATAAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	9
C. Tujuan Penciptaan.....	9
D. Tinjauan Karya.....	9
1. <i>Migrasi Dari Ruang Tamu</i> Karya Afrizal Malna	9
2. <i>Tiga Lapis Kesedihan</i> Karya Shohifur Ridho'i.....	11
3. <i>Hari-Hari Marni</i> Karya Rendra Bagus Pamungkas.....	13
E. Landasan Teori.....	14
1. Hiper-realitas.....	15
2. Teori Interteks	17
F. Metode Penciptaan	18
1. Analisis Fenomena Hiperealitas	20
1. Simulakrum Sosial.....	20
2. Simulakrum Politik.....	20
3. Simulakrum Seni	20
4. Simulakrum Pendidikan	20
2. Merangkai Adegan Dalam Hubungan Antar Teks.....	20
3. Menulis Naskah	21
1. Penciptaan Tema	21
2. Penciptaan Alur.....	21
3. Penciptaan Tokoh.....	22
4. Penciptaan Dialog	22
G. Sistematika Penulisan.....	23

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A.	Pemaparan Sumber Penciptaan	24
1.	Simulakrum Sosial.....	29
2.	Simulakrum Politik.....	31
3.	Simulakrum Pendidikan.....	34
4.	Simulakrum Seni	35
B.	Intertekstualitas Dalam Konsep Penciptaan.....	38
1.	Bagian I.....	40
2.	Bagian II.....	41
3.	Bagian III	41
4.	Bagian IV	42
5.	Bagian V.....	43
6.	Bagian VI	44
7.	Bagian VII.....	44
8.	Bagian VIII.....	45
9.	Bagian IX	45
10.	Bagian X	46
11.	Bagian XI.....	47
12.	Bagian XII.....	47
13.	Bagian XIII	48
14.	Bagian XIV	48
15.	Bagian XV.....	49
16.	Bagian XVI	49
17.	Bagian XVII.....	50
18.	Bagian XVIII.....	51
19.	Bagian XIX	51

BAB III PROSES PENCIPTAAN

A.	Proses Interteks Naskah <i>Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus</i>	53
B.	Struktur Naskah Drama <i>Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus</i>	55
1.	Penciptaan Tema.....	56
2.	Penciptaan Alur	62
3.	Penciptaan Tokoh	65
4.	Penciptaan Dialog.....	69

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	74
KEPUSTAKAAN.....	75
SUMBER WEBSITE.....	76
LAMPIRAN	77

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 01	19
2.	Gambar 02	25
3.	Gambar 03	54
4.	Gambar 04	58

**FENOMENA HIPERREALITAS
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL
*DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS***

ABSTRAK

Naskah drama berjudul Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus merupakan sebuah karya sastra yang diciptakan berdasarkan fenomena hiperealitas yang terjadi di dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat konsumen saat ini. Naskah ini berisi penggalan peristiwa kehidupan yang mewakili fenomena hiperealitas dan disusun menjadi bagian-bagian yang diikat dengan satu tema dan ditunen dengan teori interteks. Teori interteks adalah salah satu teori sastra yang ditulis oleh Julia Kristeva yang menyatakan bahwa sebuah teks tidak bisa berdiri sendiri, melainkan terdiri dari berbagai teks yang melingkupinya. Sedangkan, hiperealitas adalah teori sosial yang ditulis oleh Jean Baudrillard yang membahas tentang perubahan perilaku masyarakat konsumen yang dipengaruhi oleh berbagai media, seperti televisi, radio, internet, yang menyebabkan masyarakat konsumen kehilangan pijakan atas realitasnya dan digantikan dengan dunia simulasi.

Kata kunci: Naskah Drama, Fenomena, Hiperealitas, Masyarakat Konsumer, Jean Baudrillard, Interteks, Julia Kristeva.

**FENOMENA HIPERREALITAS
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL
*DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS***

ABSTRACT

The drama script entitled Tales Around the Tower and Rites is a literary work created based on the phenomenon of hyperreality that occurs in the life joints of consumers in this era. This script contains fragments of life that represent the phenomenon of hyperreality and are arranged into parts that are bound together with a theme and woven with intertext theory. Intertext theory is one of the literature theories by Julia Kristeva which states that a text cannot stand alone, but rather consists of various texts which surround it. Meanwhile, hyperreality is social theory by Jean Baudrillard that discusses the changing behavior of consumer societies that is influenced by various media, such as television, radio, internet, which causes consumer societies to lose ground on their reality and was replaced by the world of simulation.

Keyword: Drama Script, Phenomenon, Hyperreality, Consumer Society, Jean Baudrillard, Intertext, Julia Kristeva.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Suharno
Alamat : Megang Sakti, Musi Rawas, Sumatera Selatan
No. Hp : 082132443743
Alamat Email : gulagulaluka@gmail.com
Judul Penciptaan : Fenomena Hiperealitas Sebagai Sumber Penciptaan
Naskah Drama Dengan Judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*

Menyatakan dalam skripsi ini, benar-benar hasil tulisan saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi lain, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut pada daftar pustaka. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Bantul, 30 Juni 2020



Ahmad Suharno

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Abad ini masyarakat memasuki babak baru dalam menjalani realitas. Realitas yang semula dimaknai sebagai sebuah kondisi, situasi atau objek-objek yang dianggap benar-benar ada di dalam kehidupan, kini telah bergerak ke arah yang lebih luas, yang dipenuhi dengan dunia citra yang banal. Pergerakan ini terjadi sebagai akibat dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir, yang juga menyebabkan berbagai definisi dan pemahaman baru mengenai realitas kembali dipertanyakan. Jika fiksi, ilusi, halusinasi, dan fantasi dipakai sebagai pembeda dari realitas, maka pergeseran pemahaman tentang realitas, justru telah meleburkan keduanya.

Plato mendefinisikan realitas sebagai dunia idea, sedangkan menurut Aristoteles, realitas merupakan segala sesuatu yang bersifat material dan terindra oleh manusia. Jika mengacu pada pengertian realitas menurut Aristoteles tersebut, maka cara pandang yang baru mengenai realitas tersebut telah banyak mengalami perubahan yang menyebabkan terjadinya peleburan antara yang terindra sebagai material dan yang imajinasi sebagai fiksi. Kini, realitas sosial telah bercampur dalam sosial dunia virtual, realitas pendidikan berganti realitas kesuksesan, realitas belanja telah menjadi tamasya. Pergeseran dunia realitas telah membawa masyarakat konsumen ke dalam dunia tanpa batas. Dunia yang didalamnya telah kehilangan pijakan realitas itu sendiri.

Dunia virtual telah memudahkan sekaligus membunuh realitas sosial itu sendiri. Masyarakat konsumen yang memudahkan dalam dunia virtual akan

mengonsumsi dunia itu sebagai realitas baru. Dunia virtual menjelma ruang yang dianggap mampu mewakili kehadiran seseorang dalam ruang perjumpaan yang asli. Pertemuan-pertemuan yang melibatkan perjumpaan fisik di dalam masyarakat perkotaan juga dianggap tidak efektif dan efisien lagi. Bahkan di dalam sebuah fenomena virtual, masyarakat tersebut menganggap kematian seorang tokoh atau artis pujaannya yang dihadiri di ruang virtual sama dengan kematian tetangganya sendiri yang dihadiri di ruang perjumpaan yang asli.

Sebagai contoh konkrit dalam fenomena tersebut bisa kita amati di dalam fenomena meninggalnya Stephen Hillenburg pencipta film kartun *spongebob*. Saat berita kematian Hillenburg tersebar di media sosial, maka dalam hitungan detik doa-doa bertebaran di *instagram*, *whatsApp*, dan media sosial yang lain. Parodi-parodi muncul dalam bentuk animasi yang menggambarkan peristiwa *tahlilan* di rumah *spongebob*. Padahal tradisi *tahlilan* untuk orang yang baru meninggal adalah tradisi di Indonesia, bukan Amerika. Parodi dalam bentuk animasi tersebut seolah menandai dan mereplika perjumpaan virtual itu hadir secara nyata. Fenomena tersebut sejalan dengan pernyataan Baudrillard, bahwa yang virtual mengambil alih yang nyata bersamaan dengan kemunculannya, kemudian mereplika tanpa modifikasi lain, dalam suatu gaya siap pakai.¹

Realitas pendidikan juga tidak lagi dipahami sebagai sebuah proses pengembangan diri dalam mencari ilmu. Ilmu pengetahuan yang sesungguhnya adalah esensi dari pendidikan itu sendiri kini jarang dibicarakan. Sementara itu muncul banyak institusi pendidikan palsu yang hanya menjual ijazah yang

¹Jean Baudrillard. *Galaksi Simulakra*, Terj. M. Imam Aziz. Yogyakarta: Lkis, 2001, hlm. 43

semakin melanggengkan ketimpangan dalam dunia pendidikan itu sendiri. Bahkan, peristiwa tersebut telah mencederai esensi sebuah institusi pendidikan dengan menganggapnya hanya sebuah objek yang diperjualbelikan tanpa memperhatikan proses kreatifnya yang panjang.

Akibatnya pandangan masyarakat desa mengenai gelar sarjana bukan tentang keberhasilan pencapaian tertentu dalam menuntut ilmu. Melainkan sebuah kesuksesan keluarga dalam mencapai status sosial yang disandang masyarakat umum. Akibat dari pandangan tersebut, banyak masyarakat desa di pelosok kota Lubuk Linggau yang rela menjual apapun untuk menyekolahkan anaknya sampai ke tingkat sarjana. Sehingga gelar sarjana hanyalah alat untuk memasuki dunia citra kelas sosial pada umumnya di dalam masyarakat, yang telah dikonstruksi oleh media seperti televisi. Bukan untuk merayakan satu keberhasilan tertentu dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.

Selain fenomena yang sudah dipaparkan di atas, ada sebuah peristiwa yang menginspirasi di dalam pembahasan fenomena ini, yakni pengamatan atas aktivitas belanja di *mall*. Kini, belanja di *mall* merupakan aktivitas yang melampaui jual beli. Aktivitas itu seperti tamasya di dalam ruang tak terbatas. Memasuki *mall* seolah memasuki sebuah dunia konsumsi tanpa batas. *Mall* tidak hanya menawarkan ruang belanja yang dilengkapi dengan fasilitas yang nyaman. Di dalam *mall* kita bisa melakukan segala aktivitas keseharian dan satu ruang dan waktu sekaligus. Belanja, menonton, mengajak bermain anak, makan, beribadah, bahkan sampai buang hajat. Segalanya ada dan tersedia sehingga tamasya dalam konteks pemenuhan hasrat yang bersifat simbolik terwujud tanpa adanya batasan-

batasan. *Mall* seperti halnya jalan bisa dimasuki tujuh hari tujuh malam, siang dan malam tidak ada bedanya.²

Fenomena realitas tersebut adalah cara masyarakat konsumen dalam menjalani realitas. Realitas yang dipenuhi dengan pemenuhan hasrat-hasrat simbolik terhadap sebuah benda yang melampaui kehadirannya secara material. Realitas yang telah kehilangan pijakan realitas itu sendiri. Realitas tersebut oleh Baudrillard disebut hiperealitas. Hiperealitas adalah suatu kondisi baru dalam menjalani realitas karena realitas yang sesungguhnya telah diambil alih oleh realitas yang baru, yang dipenuhi oleh objek-objek yang disebut Baudrillard sebagai objek palsu. Hiperealitas adalah kondisi baru di mana ketegangan lama antara realitas dan ilusi, antara realitas sebagaimana adanya dan realitas sebagaimana seharusnya, hilang.³

Ratna juga menyatakan, bahwa hiperealitas adalah kondisi, dimana sesuatu yang semu dianggap seolah-olah lebih nyata dibandingkan dengan kenyataan yang sesungguhnya, kabar angin lebih dipercayai dibandingkan dengan informasi yang didasarkan atas fakta-fakta.⁴ Di dalam dunia hiperealitas nilai citra lebih penting ketimbang nilai fungsi sebuah objek. Citra adalah segalanya untuk memenuhi hasrat simbolik yang diciptakan dalam kehidupan masyarakat konsumen yang seolah tidak pernah puas.

²Jean Baudrillard. *Masyarakat Konsumsi*, Terj. Wahyunto. Bantul: Kreasi Wacana, 2018, hlm. 10

³Madan Sarup. *Postrukturalisme dan Posmodernisme*, Terj. Medhy Aginta Hidayat. Yogyakarta: Jalasutra, 2008, hlm. 260

⁴Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, hlm., 294

Di dalam dunia hiperealitas, citra telah menjadi budaya sekaligus realitas itu sendiri. Seperti yang diungkapkan Piliang, bahwa:

Di dalam dunia hiperealitas, yang dilukiskan oleh Baudrillard, citra mempunyai peranan yang sangat sentral dalam mendefinisikan apa yang disebut realitas. dengan perkataan lain, citra itu sendiri yang kini disebut realitas, yang mendefinisikan eksistensi.⁵

Dunia yang dipenuhi citra banal inilah yang dijalani oleh masyarakat konsumen sebagai realitas. Masyarakat konsumen yang dimaksud, adalah masyarakat yang menciptakan nilai-nilai berlimpah ruah melalui barang-barang konsumen, serta menjadikan konsumsi sebagai pusat aktivitas kehidupan.⁶ Masyarakat konsumen tidak membeli barang berdasarkan nilai guna. Mereka mencari yang lebih personal, yang di dalamnya disarati nilai citra.

Konsumsi bagi masyarakat konsumen bukanlah pemenuhan atas kebutuhan. Konsumsi merupakan suatu tindakan sistematis dari manipulasi tanda-tanda, yang menandai status sosial melalui pembedaan-membeli *Rolex* berarti tidak membeli *Seiko*.⁷ Artinya, masyarakat konsumen tidak mengkonsumsi objek tetapi mengkonsumsi tanda dan citra. Masyarakat konsumen tidak lagi hidup dengan orang-orang, melainkan dengan objek-objek yang dipenuhi citra yang banal. Konsumsi menjadi aktivitas yang melampaui dari sekedar pemenuhan kebutuhan. Masyarakat konsumen telah digiring ke dalam ruang yang oleh Baudrillard disebut *drugstore*.

⁵Yasraf Amir Piliang.*Posrealitas*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra, 2004, hlm. 85

⁶Yasraf Amir Piliang.*Semiotika dan Hipersemiotika*. *Op.Cit*, hlm. 17

⁷Jean Baudrillard.*Galaksi Simulakra*, *Op.Cit*, hlm. 4

Drugstore adalah ruang yang lebih spesifik dalam konsumsi modern ketimbang supermarket. *Drugstore* tidak menempatkan kategori-kategori barang, *drugstore* mempraktikkan gabungan tanda-tanda, dengan segala kategori barang yang dirancang seperti sebuah penampungan yang merupakan bagian dari sebuah totalitas penikmat tanda-tanda.⁸

Fenomena ketimpangan masyarakat konsumen dalam mengkonsumsi citra dan tanda tersebut dalam konteks masyarakat Indonesia, tidak bisa dipisahkan dari ketimpangan media massa yang melingkupi iklan dan sinetron. Iklan mempunyai syarat memadai untuk menjadi budaya. Karena kepentingan budaya iklan adalah konsumsi, budaya yang dihasilkan dapat kita sebut budaya konsumsi. Budaya iklan adalah seni mengkonsumsi.⁹

Ketimpangan-ketimpangan citra yang ditampilkan di dalam iklan banyak melahirkan perubahan dalam hidup masyarakat konsumen. Misalkan, masyarakat konsumen mengkonsumsi teh sariwangi karena “*mari ngeteh mari bicara*” adalah sebuah cara baru untuk menjalani realitas. Sehingga masyarakat konsumen tidak lagi mengkonsumsi teh, tetapi mengkonsumsi citra bahwa sariwangi mampu menghadirkan sebuah relasi sosial yang harmonis dan terbuka. Masyarakat konsumen juga mengkonsumsi rinso karena “*berani kotor itu baik*” adalah sebuah solusi konkrit bagi para ibu-ibu yang tinggal di dalam kompleks perumahan yang takut jika anaknya bermain kotor-kotoran bisa menyebabkan anak tersebut sakit. Rinso telah dikonstruksi sebagai cara baru untuk mendidik anak tanpa kekangan dan ketakutan-ketakutan tentang kuman yang ada pada permainan yang

⁸Jean Baudrillard. *Masyarakat Konsumsi. Op.Cit*, hlm. 7

⁹ST. Sunardi. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Penerbit Kanal, 2013, hlm. 171

melibatkan ruang luar rumah yang kotor. Sehingga para ibu kompleks akan percaya meskipun anaknya sedang bermain di luar rumah.

Iklan dan periklanan telah menyebabkan banyak ketimpangan di dalam masyarakat konsumen. Hal ini sejalan dengan pendapat Piliang, bahwa:

Perkembangan iklan dan periklanan di dalam masyarakat konsumen dewasa ini telah memunculkan berbagai persoalan sosial dan kultural mengenai iklan, khususnya mengenai tanda yang digunakan, citra yang ditampilkan, informasi yang disampaikan, makna yang diperoleh, serta bagaimana semuanya mempengaruhi persepsi, pemahaman dan tingkah laku masyarakat.¹⁰

Selain iklan, penggambaran realitas yang terjadi pada sinetron juga memiliki permasalahan yang hampir sama. Contoh dalam sinetron *Keluarga Cemara* yang diproduksi pada masa orde baru. Sinetron ini selain diciptakan untuk hiburan juga mulanya dipakai sebagai salah satu kampanye untuk mensukseskan program keluarga berencana yang kemudian disingkat KB. Sehingga masyarakat konsumen sampai hari ini berupaya keras untuk menuju citra keluarga bahagia seperti yang digambarkan dalam sinetron. Padahal jika mengacu dalam realitas keseharian, kenyataan tersebut jarang bisa kita jumpai. Sebab, sinetron tersebut tidak mengacu pada realitas keseharian. Melainkan, sebuah realitas baru yang sengaja diciptakan agar dipercayai dan ditiru oleh masyarakat.

Fenomena hiperealitas yang telah diuraikan menjadi sangat penting untuk dibicarakan dalam masyarakat konsumen saat ini. Fenomena tersebut dianggap paling relevan untuk melihat ketimpangan dalam dunia realitas masyarakat konsumen. Fenomena hiperealitas penting untuk dibicarakan dalam rangka

¹⁰Yasraf Amir Piliang, *Semiotika dan Hipersemiotika. Op.Cit*, hlm. 321

mencatat sebuah peristiwa kebudayaan yang melingkupi kehidupan masyarakat konsumen dalam menjalani realitasnya. Kebudayaan baru yang melingkupi masyarakat konsumen tersebut telah berhasil menggeser kesadaran akan sebuah pilihan yang bersifat esensial. Pergeseran itu misalnya berupa perubahan hasrat sesungguhnya menjadi hasrat yang bersifat simbolik. Berubahnya nilai guna sebuah benda menjadi nilai tanda dan citra.

Seperti saat memilih sebuah pakaian yang berlabel tertentu seolah telah menjadi diri sendiri. Memilih pakaian dengan label halal seolah telah menjadi pribadi muslim yang taat dan sangat sesuai dengan identitas diri yang ideologis. Padahal saat mengkonsumsi label itulah peran citra bekerja. Sehingga sebenarnya tidak ada lagi diri sendiri yang ada hanya citra yang dikonsumsi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Baudrillard, bahwa kita menyaksikan bagaimana masyarakat konsumsi memikirkan dirinya sendiri apa adanya dan merenung dengan mengagumi dirinya sendiri dalam citranya.¹¹ Artinya di dalam pemahaman tersebut menjadi diri sendiri adalah upaya untuk menjadi citra diri sendiri. Kondisi ini telah membuat manusia memiliki segala-galanya sekaligus kehilangan segalanya.

Fenomena hiperealitas yang diuraikan tersebut adalah sebuah fenomena yang akan digunakan dan di susun sebagai sumber gagasan untuk menciptakan naskah drama dengan judul “*Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*”. Proses kreatif penciptaan naskah drama tersebut akan diuraikan dalam pembahasan selanjutnya.

¹¹Jean Baudrillard. *Masyarakat Konsumsi*. *Op.Cit*, hlm. 111

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan beberapa rumusan penciptaan sebagai berikut.

Bagaimana menciptakan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* dari sumber penciptaan fenomena hiperealitas?

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus* ini memiliki tujuan sebagai berikut.

Mewujudkan sebuah naskah drama dengan judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* yang berasal dari ide hiperealitas.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya berfungsi sebagai pembanding agar tidak terjadi pengulangan karya yang serupa sehingga menghasilkan sebuah karya yang otentik. Karya terdahulu yang dianggap memiliki keserupaan konten dan bentuk dengan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* sebagai berikut:

1. Migrasi Dari Ruang Tamu Karya Afrizal Malna

Migrasi Dari Ruang Tamu karya Afrizal Malna adalah satu naskah drama yang ditulis untuk pertunjukan Teater Sae. Naskah ini dipentaskan pada tahun 1993, di Jakarta, Bern, Zurich, Hamburg dan Solo.¹² Naskah drama *Migrasi Dari Ruang Tamu* adalah naskah drama yang menyertai kebesaran perjalanan Teater Sae. Naskah drama tersebut kemudian sempat hilang dan ditemukan kembali dari seorang mahasiswa ISI Yogyakarta dalam keadaan tanpa keterangan nama

¹²Afrizal Malna, *Teks Cacat Di Luar Tubuh Aktor*. Yogyakarta: Kala Buku, 2017, hlm. XVIII

pengarangnya. Seolah anonim. Begitulah cerita Afrizal dalam pengantar penerbitan kumpulan naskah dramanya yang berjudul *Teks Cacat Di Luar Tubuh Aktor*.

Migrasi Dari Ruang Tamu berkisah seputar ruang tamu yang tanpa sadar telah dipenuhi banyak tamu dari luar. Akan tetapi tamu-tamu tersebut tidak lazim, karena, berbentuk tivi, kulkas, dan barang-barang modern yang lain. Dalam deskripsi pembuka Afrizal menuliskan bahwa sebuah keadaan yang disebut modernisasi telah mengubah banyak hal dalam hidup masyarakat. Perubahan itu seperti transfer *copy file*. Bahkan perubahan itu hanya terjadi melalui perubahan sepasang sepatu, model rambut, atau telpon di kamar tidur kita.

Di dalam naskah drama tersebut terdapat lima judul yang berbeda. *Ruang Tamu Seperempat Jam, Penglihatan Pergi Dari Jendela, Sejumlah Kenangan: saya tidak bersalah, Ruang Tamu Dari Puisi Vera Filler, dan Seorang Anak Di Tengah Malam*. Setiap judul memiliki kisah yang berbeda dan tidak saling berkaitan. Naskah tersebut disusun dalam format yang menyerupai potongan-potongan gambar dan setiap gambar memiliki kisah yang berbeda dan tidak saling berkaitan.

Naskah drama yang di susun secara puitis dan acak tersebut sebagai akibat dari konten naskah drama yang membicarakan tentang pengaruh besar televisi dan dunia virtual. Dunia televisi dan dunia virtual adalah produk modern yang mampu menghadirkan semua bentuk yang fiksi dan imajinasi menjadi kenyataan. Kecepatan perpindahan ruang dan waktu yang tak terbatas itu memungkinkan terjadinya kehidupan tidak lagi berjalan normal. Sebagaimana realitas kita yang

kita temui dan kita indra. Peristiwa-peristiwa bergerak begitu cepat dan tampak seolah nyata di hadapan kita. Sementara kita memasuki peristiwa tersebut sebagai bagian dari kenyataan dunia televisi dan dunia virtual. Begitulah dunia yang dilukiskan Afrizal dalam naskah dramanya yang berjudul *Migrasi Dari Ruang Tamu*.

Afrizal menggambarkan fenomena hiperealitas dengan menghadirkan penumpukan objek-objek yang memenuhi ruang tamu. Segala objek-objek tersebut telah mengambil alih posisi manusia dalam menentukan pilihan. Seolah objek itulah yang menentukan dirinya sendiri untuk manusia. Maka akan berbeda dengan penciptaan naskah drama yang akan dilakukan dalam penciptaan kali ini. Fenomena hiperealitas akan digambarkan dalam permasalahan masyarakat konsumen yang sangat personal. Misalkan cara masyarakat menentukan pilihan label halal pada produk sandang dalam keluarganya. Fenomena hiperealitas akan diwujudkan dalam dunia salinan yang terjadi dalam ritual pemenuhan hasrat manusia yang tak terbatas.

2. *Tiga Lapis Kesedihan Karya Shohifur Ridho'i*

Tiga Lapis Kesedihan Karya Shohifur Ridho'i adalah salah satu pemenang dalam lomba naskah drama yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Jakarta yang bertajuk *Rawayan Award* (Forum Naskah Teater Indonesia). Forum ini dirancang untuk membuka medan penulisan naskah teater yang beragam. Mendokumentasi dan memproduksi naskah teater yang telah dikurasi sebagai buku dan produksi pertunjukan.¹³

¹³<https://dkj.or.id/berita/rawayan-award/>

Naskah drama *Tiga Lapis Kesedihan* ini diterbitkan dalam antologi bersama dengan pemenang lainnya dengan judul *Cut Out* (Deradikalisasi Makna). Naskah drama *Tiga Lapis Kesedihan* berangkat dari gagasan yang oleh Shohifur Ridho'i disebut teks yang beredar dalam kolom "komentar" pada *facebook*, yang sengaja ia pilih secara acak dan dikerjakan dengan pertimbangan isu yang baginya relevan untuk dibicarakan.

Bagi Shohifur Ridho'i kolom "komentar" *facebook* yang berisi banyak gagasan, karakter, ideologi, dan lain sebagainya itu memiliki ketegangan tersendiri dalam mencipta dramatik. Naskah drama ini tidak ditulis dalam format babak atau adegan. Naskah ini terdiri dari tiga lapis kesedihan yang masing-masing memiliki isu yang berbeda. Di dalam naskah drama tersebut juga tidak ada nama tokoh. Setiap dialog hanya ditandai dengan titik besar sebagai pemisah.

Naskah drama *Tiga Lapis Kesedihan* yang tersusun dari kolom "komentar" *facebook* tersebut adalah cara baru seorang penulis memindah peristiwa di dalam media sosial ke dalam peristiwa naskah drama. Biasanya sebuah naskah drama yang bersumber dari peristiwa dalam media sosial tetap tersusun sebagaimana format naskah drama pada umumnya. Peristiwa dititipkan kepada tokoh yang dipinjam pengarang untuk diberikan karakter sebagaimana tokoh yang ada dalam media sosial tersebut. Akan tetapi, Shohifur Ridho'i justru hanya memindah peristiwa tersebut dengan mempertimbangkan dramatik pada naskah.

Jika biasanya naskah drama berangkat dari peristiwa realitas, mitos, atau, legenda, maka dalam naskah ini justru peristiwa hanya diduplikasi dari peristiwa yang terjadi dalam kolom "komentar" *facebook*. Pada proses duplikasi ini,

Shohifur Ridhlo'i telah memindah sebuah realitas media sosial yang tak beraturan ke dalam peristiwa naskah drama. Sehingga bisa dikatakan bahwa, peristiwa media sosial tersebut, bagi Shohifur Ridhlo'i juga peristiwa realitas yang relevan untuk dibicarakan kepada masyarakat.

Shohifur Ridhlo'i menggambarkan fenomena hiperealitas dalam dunia sosial media dengan cara menduplikasi fenomena itu sendiri. Sehingga peristiwa yang terjadi sesungguhnya adalah fenomena virtual yang *chaos* yang diduplikasi ke dalam naskah drama. Maka, dalam penciptaan naskah drama kali ini, fenomena hiperealitas dalam media sosial akan dihadirkan dalam wujud realitas yang sesungguhnya, yang sedang terjadi di dalam masyarakat. Misalkan kesenian akan ditampilkan dalam wujud media sosial itu sendiri dengan cara mengadopsi kebiasaan masyarakat dalam menonton kesenian di dalam siaran langsung *youtube* dan *instagram*.

3. *Hari-Hari Marni* Karya Rendra Bagus Pamungkas

Hari-Hari Marni adalah naskah drama yang ditulis oleh Rendra Bagus Pamungkas yang sekaligus disutradarainya dalam komunitasnya sendiri, *Kolektif Sudah Pekak Sakit Lagi*. Naskah drama ini pernah dipentaskan tiga kali, salah satunya dalam perhelatan Hari Teater Dunia tahun 2016 di Solo.

Hari-Hari Marni berkisah tentang seorang waria yang jenazahnya membusuk dan terlantar di kamar mayat Rumah Sakit Swasta di Yogyakarta. Marni sebagai seorang waria yang secara sosial tersisihkan, masih mencoba berjuang bahkan sampai pada titik membusuknya tubuhnya sendiri. Marni adalah korban dari kematian sosial yang terjadi di dalam masyarakat kota. Sehingga

seorang transgender seperti Marni tidak layak mendapatkan penghargaan untuk dikuburkan sebagaimana orang meninggal pada umumnya.

Hari-Hari Marni dikisahkan dalam episodik-episodik yang padat. Lewat sebuah kisah di radio, kisah tetangga, kisah orang-orang besar, dongeng, bahkan lewat video-video dan potongan masa lalu hidupnya. Peristiwa-peristiwa di atas tersusun secara acak, bahkan hampir-hampir susah dibaca alurnya. *Hari-Hari Marni* adalah cerita sederhana yang membawa isu sosial yang besar, yang coba tidak diceritakan hanya dalam satu sudut pandang yang mampat. *Hari-Hari Marni* mencoba masuk ke dalam sudut-sudut kehidupan yang kecil, yang bahkan sangat personal di dalam kehidupan manusia. *Hari-Hari Marni* mencoba bertanya dimana harga kemanusiaan saat ini.

Jika *Hari-Hari Marni* hanya menggambarkan hiperealitas lewat kematian sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Maka dalam penciptaan kali ini, fenomena hiperealitas akan diungkapkan dalam kenyataan yang lebih kompleks, yang di dalamnya terdapat simulakrum sosial, pendidikan, politik, dan simulakrum seni.

E. Landasan Teori

Menurut Nyoman Kutha Ratna, teori adalah alat, kapasitasnya berfungsi untuk mengarahkan sekaligus memahami objek secara maksimal.¹⁴ Maka, dalam sebuah kerja kreatif, seperti penciptaan seni memungkinkan adanya dua teori atau lebih untuk menemukan ketepatan dalam penggunaan teori itu sebagai alat bedah sekaligus alat cipta. Sebab itulah, dalam kerja penciptaan kali ini, penulis akan

¹⁴Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 95

menggunakan beberapa teori untuk memproduksi kerja kreatifnya. Teori-teori itu antara lain:

1. Hiper-realitas

Hiperrealitas adalah suatu cara pandang baru terhadap realitas. Realitas menjadi kehilangan keberadaannya, sebab digantikan oleh realitas baru yang disebut Baudrillard sebagai simulasi. Simulasi adalah penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal usul atau tanpa referensi realitas. Ia menjadi realitas yang kedua yang referensinya adalah dirinya sendiri, yang disebut simulakrum.¹⁵ Simulasi dalam dunia hiperrealitas terjadi dalam media massa. Misal, sinetron *Keluarga Cemara* yang mencitrakan keluarga bahagia tidak diproduksi atas referensi realitas yang menggambarkan kehidupan masyarakat keseharian. Akan tetapi ia dicipta untuk menciptakan realitas baru. Realitas baru itulah yang dipakai masyarakat untuk menjalani hidupnya. Sehingga realitas masyarakat dipenuhi oleh dunia simulasi, dunia simulakrum sejati.

Hiperrealitas adalah dunia yang dipenuhi dengan citraan dan ilusi. Dunia yang di dalamnya dirayakan ketimpangan-ketimpangan. Ilusi dianggap sebagai suatu kebenaran dalam hidup masyarakat. Sebagaimana yang dijelaskan Baudrillard:

Ilusi yang sebenarnya berlawanan dengan ilusi penampilannya. Tidak ada yang disembunyikan di sana, tidak ada rahasia, tak ada ketiadaan. Tujuannya adalah mengkloning realitas, mengkloning yang riil lewat hiperrealnya dan memusnahkan yang riil lewat penggandaannya.¹⁶

¹⁵*Ibid*, hlm. 294

¹⁶Jean Baudrillard. *Galaksi Simulakra. Op.Cit*, hlm, 186

Dunia hiperealitas adalah dunia duplikasi. Dunia yang diciptakan dari *copy to copy*. Akan tetapi, duplikasi ini tidak lagi memiliki referensi realitas sehingga masyarakat kehilangan pondasi realitasnya. Sebagaimana yang diungkapkan Baudrillard dalam Piliang, bahwa:

Realitas masyarakat, bagi Baudrillard tak lagi memiliki pondasi yang pejal. Basisnya adalah tak lain salinan citrawi. Inilah yang kemudian ia sebut simulakrum, yakni salinan yang tidak punya lagi hubungan sama sekali dengan hal asli yang disalinnya.¹⁷

Dunia hiperealitas adalah dunia yang digunakan oleh Baudrillard dalam menunjukkan keadaan realitas masyarakat konsumen. Masyarakat konsumen tidak lagi hidup dalam kenyataan tetapi dalam simulasi. Dunia yang di dalamnya masyarakat mengkonsumsi citra dan tanda. Sehingga memungkinkan terjadinya penyimpangan realitas atas melimpahnya citra dan tanda yang diproduksi oleh objek-objek. Sebab produksi telah digantikan oleh simulasi dan realitas telah menjadi simulakrum. Seperti yang diungkapkan Sarup:

Semesta postmodern cenderung membuat semuanya menjadi simulakrum. Maksud Baudrillard adalah kita hidup di dunia di mana semua yang kita miliki adalah simulasi, tidak ada “yang nyata” di luar simulasi itu, tidak ada “yang asli” yang dapat ditiru. Bukan lagi dunia “yang nyata” *versus* dunia yang “tiruan” atau “mimikri”, tetapi sebuah dunia di mana yang ada hanya simulasi.¹⁸

Dunia hiperealitas seperti yang dikatakan oleh Baudrillard ini akan digunakan sebagai teori pendekatan dalam melihat perilaku masyarakat konsumen, khususnya masyarakat di Indonesia. Secara mendalam fenomena dalam masyarakat konsumen di Indonesia akan diuraikan dan di analisis berdasarkan

¹⁷Martin Surajaya, *Sejarah Estetika*. Yogyakarta: Indie Book Corner, 2016, hlm.792

¹⁸Madan Sarup. *Poststrukturalisme dan Posmodernisme*. *Op.Cit*, hlm.257-258

teori hiperealitas tersebut. Analisis tersebut kemudian akan digunakan sebagai sumber penciptaan naskah drama dengan judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*.

2. Teori Interteks

Secara luas interteks diartikan sebagai jaringan hubungan antara satu teks dengan teks yang lain. Lebih dari itu, teks itu sendiri secara etimologis (*textus*, bahasa latin) berarti tenunan, anyaman, penggabungan, susunan, dan jalinan.¹⁹ Interteks dalam hal ini adalah sebuah teori yang memungkinkan terjadinya penggabungan antara dua teks atau lebih. Teori interteks membuka peluang seluas-luasnya untuk memberikan kesempatan terhadap pembaca untuk memaknai teks, bahkan membuat teks baru atas pembacaanya.

Pendapat tersebut dapat dipertegas dengan pendapat Teeuw, bahwa interteks adalah:

Setiap teks sastra dibaca dan harus dibaca dengan latar belakang teks-teks lain; tidak ada sebuah teks pun yang sungguh-sungguh mandiri, dalam arti bahwa penciptaan dan pembacaannya tidak dapat dilakukan tanpa adanya teks-teks lain sebagai contoh, teladan, kerangka; tidak dalam arti bahwa teks baru hanya meneladani teks lain atau mematuhi kerangka yang telah diberikan lebih dahulu; tetapi dalam arti bahwa dalam penyimpangan dan transformasi pun model teks yang sudah ada memainkan peranan yang penting: pemberontakan atau penyimpangan mengandaikan adanya sesuatu yang dapat diberontaki atau disimpangi.²⁰

Di dalam bukunya yang berjudul *Sastra dan Ilmu Sastra*, Teeuw menegaskan dengan mengutip penjelasan Kristeva dalam Culler mengenai interteks.

¹⁹Nyoman Kutha Ratna. *Op.Cit*, hlm.172

²⁰A. Teeuw. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2015, hlm. 113

Setiap teks terwujud sebagai mosaik kutipan-kutipan, setiap teks merupakan peresapan dan transformasi teks-teks lain'... Sebuah karya hanya dapat dibaca dalam kaitan ataupun pertentangan dengan teks-teks lain, yang merupakan semacam kisi; lewat kisi itu teks dibaca dan diberi struktur dengan menimbulkan harapan yang memungkinkan pembaca untuk memetik ciri-ciri menonjol dan memberikanya sebuah struktur.²¹

Teori interteks adalah teori yang memungkinkan terjadinya hubungan antar teks. Dalam kaitannya dengan penciptaan karya sastra teori interteks bisa dilakukan antara satu teks dengan teks yang lain. Teori ini akan bekerja sebagai benang sulam untuk menjahit keterkaitan setiap teks yang dijadikan sumber penciptaan yang keterikatannya hanya dijalin oleh tematik. Teks-teks yang telah dianalisis tersebut akan dirangkai dengan pola hubungan antar teks sehingga menjadikannya teks yang saling berhubungan. Seperti yang yang diungkapkan Ratna, bahwa:

Tidak ada batas yang pasti, seberapa jauh sebuah teks dapat dikaitkan dengan teks di luarnya. Dengan kalimat lain, interteks tidak terbatas semata-mata dalam hubungan genre, seperti antara puisi dengan puisi yang lain, juga antar genre, seperti dongeng tertentu dengan puisi, novel, naskah drama, dan sebagainya. interteks dapat juga dilihat antara sastra dengan peristiwa kultural, seperti sejarah, antropologi, dan peristiwa sehari-hari.²²

F. Metode Penciptaan

Metode adalah sebuah cara untuk menempuh suatu tujuan, maka, sebagaimana hakikatnya, akan disusun sebuah kerangka penciptaan dalam rangkaian metode-metode yang dipahami mampu membeberkan proses kreatif yang penulis lakukan. Dalam proses kreatif penciptaan naskah drama kali ini

²¹*Ibid*, hlm. 113

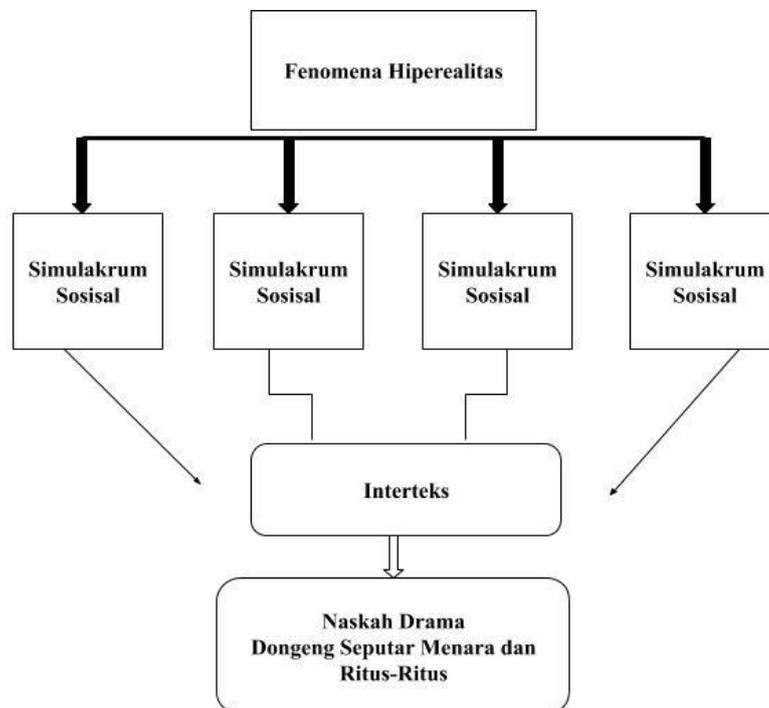
²²Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007, hlm. 130

penulis akan melakukan beberapa tahapan untuk mewujudkan naskah drama dengan judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*.

Tahapan tersebut berupa pembagian fenomena hiperealitas menjadi empat bagian, yakni berisi uraian yang mendeskripsikan simulakrum sosial, simulakrum pendidikan, simulakrum politik, dan simulakrum seni. Langkah selanjutnya adalah menyusun empat bagian simulakrum tersebut dalam hubungan antar teks. Kemudian langkah terakhir adalah menuliskan naskah drama.

Tahapan dalam proses kreatif penciptaan naskah drama dengan judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* akan dibuat dalam bagan seperti berikut:

Bagan Proses Metode Penciptaan



(Gambar 01. Diagram Penciptaan Naskah Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus)
(Desain: Nano, 2020)

1. Analisis Fenomena Hiperealitas

Dalam proses ini fenomena hiperealitas di dalam masyarakat akan diuraikan dan dianalisis. Proses analisis sumber kajian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Metode ini merupakan salah satu metode dalam upaya membedah suatu teks dengan cara mendeskripsikan kemudian memberi tanggapan atas teks yang dijabarkan. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis.²³ Metode deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Hasil analisis dari fenomena tersebut akan dibagi menjadi empat kelompok untuk mempersempit bahasan sumber penciptaan.

1. Simulakrum Sosial
2. Simulakrum Politik
3. Simulakrum Seni
4. Simulakrum Pendidikan

Empat kelompok bahasan ini akan dianalisis untuk menemukan dunia simulakrum yang terjadi di dalamnya yang kemudian akan dijadikan sebagai sumber penciptaan adegan dalam bagian naskah.

2. Merangkai Adegan dalam Hubungan Antar Teks

Dalam tahap kedua ini, objek sumber kajian akan ditunen, dirangkai, dan disusun menjadi bagian-bagian peristiwa yang dramatik. Sebagaimana

²³Saifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007, hlm. 126

diungkapkan dalam teori interteks bahwa secara luas interteks diartikan sebagai jaringan hubungan antara satu teks dengan teks yang lain. Lebih dari itu, teks itu sendiri secara etimologis (*textus*, bahasa latin) berarti tenunan, anyaman, penggabungan, susunan, dan jalinan.²⁴

3. Menulis Naskah

Tahap terakhir adalah tahap yang dilakukan setelah kedua proses diatas selesai dilakukan. Pada tahap ini, penulis akan menuliskan naskah drama seperti yang sudah dijelaskan dalam proses sebelumnya. Secara struktur naskah drama, penulisan naskah drama tersebut akan disusun dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan Tema

Tema adalah bagian yang esensial dari suatu drama.²⁵ Jadi tema adalah inti atau dasar yang akan menciptakan naskah drama. Penciptaan tema akan menjadi tahap pertama setelah fenomena hiperealitas sebagai sumber kajian selesai dianalisis.

2. Penciptaan Alur

Alur adalah unsur struktur yang berwujud jalinan peristiwa di dalam karya sastra, yang memperlihatkan kepaduan tertentu yang diwujudkan antara lain oleh hubungan sebab akibat, tokoh, tema, atau ketiganya.²⁶ Di dalam penulisan naskah drama *Dongeng Seputar Menara* dan *Ritus-Ritus*, alur tidak digerakan oleh hubungan sebab akibat. Akan tetapi alur diikat oleh satu tema besar dunia

²⁴Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Op.Cit*, hlm. 53

²⁵*Ibid*, hlm. 172

²⁶George R. Kernodle. *Planning The Production, Invitation To The Theatre*. Nyork Chicago, San Francisco, 1967, hlm. 20

simulakrum yang di dalamnya berisi adegan dengan tema-tema simulakrum yang lebih spesifik.

3. Penciptaan Tokoh

Penokohan adalah suatu proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam karya naratif.²⁷ Jika dalam pandangan drama konvensional tokoh harus memiliki tiga dimensi tokoh yang di dalamnya berisi dimensi psikologi, dimensi sosiologi, dan dimensi fisiologi yang jelas, maka dalam penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*, penciptaan tokoh tidak mengacu pada tiga dimensi tokoh tersebut. Penciptaan tokoh dalam naskah drama tersebut lebih mengacu kepada perwakilan komunal di dalam masyarakat. Misal, tokoh hanya diberi label suami dan istri. Hal ini bisa dipertegas dengan pendapat Satoto, bahwa berbeda dengan tokoh-tokoh dalam teater mutakhir, identitas watak tokoh tidak jela, bahkan nama tokoh tidak diperlukan lagi. Tokoh dalam teater modern adalah simbolik²⁸.

4. Dialog

Dalam drama, cakapan yang terjadi antara dua orang atau lebih disebut dialog. Jika cakapan itu terjadi seorang diri maka disebut monolog.²⁹ Fungsi dialog dalam naskah drama inkonvensional, sebagaimana yang diungkapkan oleh Purwaraharja, tidak dimaksudkan untuk mengembangkan karakter tokoh, tetapi

²⁷Jamal T Sunarya. *Pengkajian Drama*. Yogyakarta: Akar Indonesia, 2016, hlm. 52

²⁸Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004, hlm. 38

²⁹Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 2)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 13

untuk mengembangkan cerita dan rangkaian peristiwa.³⁰ Dalam konteks penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* penciptaan dialog akan didasarkan pada fungsi dialog dalam pengertian naskah drama inkonvensional tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proses penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus* sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN yang terdiri dari latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II KONSEP PENCIPTAAN menjelaskan dasar penciptaan, proses pembacaan fenomena hiperrealitas secara mendalam, dan konsep penciptaan.

BAB III PROSES PENCIPTAAN menjelaskan tentang proses yang dilakukan dalam menciptakan naskah drama *Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus* beserta hasil karya yang telah diciptakan.

BAB IV PENUTUP menjelaskan tentang kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses dalam menciptakan naskah drama *Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus* serta saran yang diberikan setelah melalui proses-proses penciptaan tersebut.

³⁰Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 1)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 59