

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

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



**Ahmad Suharno  
NIM. 1310726014**

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

**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 ditenun 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.***

**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.***

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

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.

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.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup>

Dunia yang dipenuhi citra banal inilah yang dijalani oleh masyarakat konsumen dijalani sebagai realitas. Masyarakat konsumen yang dimaksud, adalah masyarakat yang menciptakan nilai-nilai berlimpah ruah melalui barang-barang konsumen,

---

<sup>1</sup>Madan Sarup.*Postrukturalisme dan Posmodernisme*, Terj. Medhy Aginta Hidayat. Yogyakarta: Jalasutra, 2008, hlm. 260

<sup>2</sup>Yasraf Amir Piliang.*Posrealitas*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra, 2004, hlm. 85

serta menjadikan konsumsi sebagai pusat aktivitas kehidupan.<sup>3</sup> Masyarakat konsumen tidak membeli barang berdasarkan nilai guna. Mereka mencari yang lebih personal, yang di dalamnya disarati nilai citra.

Fenomena hiperealitas yang diuraikan tersebut adalah sebuah fenomena yang akan digunakan dan disusun 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.

### **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?

### **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.

### **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* 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 disusun 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

---

<sup>3</sup>Yasraf Amir Piliang. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Op.Cit, hlm. 17

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*.

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

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.

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.

Shohifur Ridho'i menggambarkan fenomena hiperrealitas 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 hiperrealitas 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* 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.

### **Landasan Teori**

Menurut Nyoman Kutha Ratna, teori adalah alat, kapasitasnya berfungsi untuk mengarahkan sekaligus memahami objek secara maksimal.<sup>4</sup> 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 menggunakan beberapa teori untuk memproduksi kerja kreatifnya. Teori-teori itu antara lain:

#### **1. Hiper-realitas**

Hiperealitas 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 penampilanya. Tidak ada yang disembunyikan di sana, tidak ada rahasia, tak ada ketiadaan. Tujuannya adalah mengkloning realitas, mengkloning yang riil lewat hiperealnya dan memusnahkan yang riil lewat penggandaannya.<sup>5</sup>

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.<sup>6</sup>

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 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*,

---

<sup>4</sup>Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 95

<sup>5</sup>Jean Baudrillard. *Galaksi Simulakra*. *Op.Cit*, hlm, 186

<sup>6</sup>Martin Surajaya, *Sejarah Estetika*. Yogyakarta: Indie Book Corner, 2016, hlm. 792

bahasa latin) berarti tenunan, anyaman, penggabungan, susunan, dan jalinan.<sup>7</sup> 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.

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, jug 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.<sup>8</sup>

### **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 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.

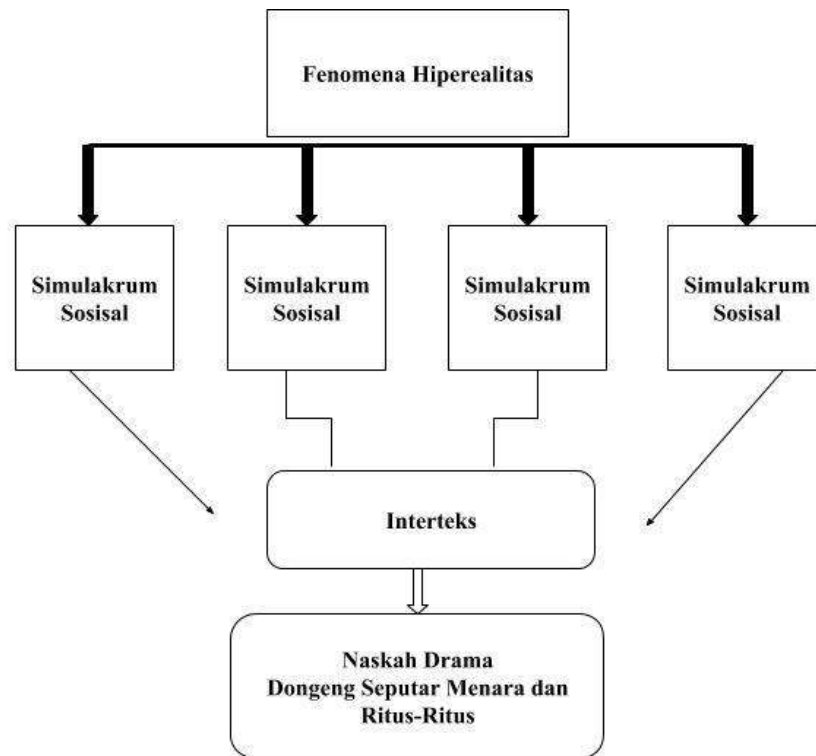
Tahapan dalam proses kreatif penciptaan naskah drama dengan judul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* akan dibuat dalam bagan seperti berikut:

#### **Bagan Proses Metode Penciptaan**

---

<sup>7</sup>Nyoman Kutha Ratna. *Op.Cit*, hlm.172

<sup>8</sup>Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007, hlm. 130



(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.<sup>9</sup> 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.

<sup>9</sup>Saifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007, hlm. 126



1. Simulakrum Sosial
  2. Simulakrum Politik
  3. Simulakrum Seni
  4. Simulakrum Pendidikan
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 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.<sup>10</sup>

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.<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup> 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 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.<sup>13</sup> Jika dalam pandangan drama modern 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

---

<sup>10</sup>Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Op.Cit*, hlm. 53

<sup>11</sup>*Ibid*, hlm. 172

<sup>12</sup>George R. Kernodle. *Planning The Production, Invitation To The Theatre*. Nyork Chicago, San Francisco, 1967, hlm. 20

<sup>13</sup>Jamal T Sunarya. *Pengkajian Drama*. Yogyakarta: Akar Indonesia, 2016, hlm. 52

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 simbolik<sup>14</sup>.

#### 4. Dialog

Dalam drama, cakapan yang terjadi antara dua orang atau lebih disebut dialog. Jika cakapan itu terjadi seorang diri maka disebut monolog.<sup>15</sup> Fungsi dialog dalam naskah drama inkonvensional, sebagaimana yang diungkapkan oleh Purwaraharja, tidak dimaksudkan untuk mengembangkan karakter tokoh, tetapi untuk mengembangkan cerita dan rangkaian peristiwa.<sup>16</sup> Dalam konteks penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* penciptaan dialog akan didasarkan pada fungsi dialog dalam pengertian naskah drama inkonvensional tersebut.

## **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

### **Pemaparan Sumber Penciptaan**

Dunia hiperealitas adalah dunia cerminan tanpa batas. Ibarat sedang bercermin, sebuah objek tidak hanya berada di depan cermin tunggal. Akan tetapi lebih tampak seperti dalam cermin ganda bahkan lebih. Sehingga objek cerminan diduplikasi menjadi semakin banyak. Objek di dalam cermin yang tak terhitung itulah yang kemudian diduplikasi kembali dan menjadi realitas. Realitas yang saat ini kita jalani adalah hasil dari duplikasi-duplikasi yang tak terhingga. Seperti sebuah kredo yang dilontarkan Baudrillard, “*Aku akan menjadi cermin untukmu*” tidak menunjukkan “aku akan jadi refleksimu” tetapi “aku akan jadi tipuanmu.”<sup>17</sup>

Dunia hiperealitas yang dilukiskan Baudrillard adalah dunia salinan tanpa batas. Sehingga dunia tersebut tampak tumpang tindih antara sebuah kenyataan dengan ilusi. Misal, bisa kita ambil contoh sebuah baju yang berguna untuk pelindung badan, menjadi baju dengan merk supreme yang sudah dimuati nilai tanda tersendiri. Untuk memperjelas proses perubahan pada baju tersebut, dari nilai guna menuju nilai tanda, akan digunakan bagan berdasarkan tahapan simulasi yang telah dikelompokkan oleh Baudrillard menjadi empat tahapan.

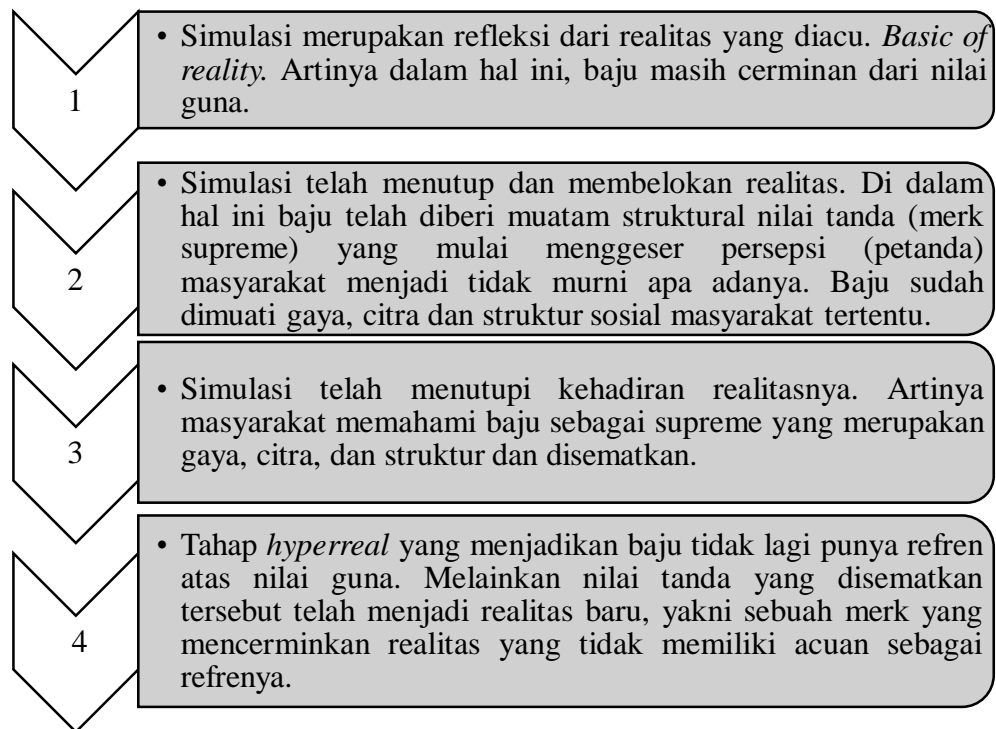
---

<sup>14</sup>Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004, hlm. 38

<sup>15</sup>Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 2)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 13

<sup>16</sup>Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 1)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 59

<sup>17</sup>Jean Baudrillard. *Berahi*, Terj. Ribut Wahyudi. Yogyakarta: Narasi, 2018, hlm. 109



(Gambar 02. Diagram tahap-tahap perubahan dalam hiperealitas)  
(Desain: Nano, 2020)

Secara radikal Baudrillard telah menyatakan bahwa masyarakat telah kehilangan realitasnya dan digantikan oleh simulasi. Seperti yang diungkapkan Baudrillard dalam *simulation*, yang dikutip oleh Piliang, bahwa simulasi adalah penciptaan model-model realitas yang tidak ada referensinya pada realitas: *hyperreal*.<sup>18</sup> Maka untuk memperjelas fenomena hiperealitas seperti yang dimaksud, akan digunakan contoh dalam fakta-fakta realitas masyarakat konsumen di Indonesia.

Sebagai pembuktian maka kita akan coba membedah sebuah fenomena masyarakat dalam mengkonsumsi teh. Masyarakat konsumen seperti yang diungkapkan Baudrillard, memilih produk teh tidak hanya sebagai objek yang melengkapi kebutuhan rumah tangga. Sebab selain objek pemenuhan kebutuhan teh telah dicitrakan dalam berbagai simbol keamanan dalam ruang lingkup sosial. Jika kita menggunakan logika Baudrillard, maka konsumsi yang sesungguhnya dalam mengkonsumsi teh adalah mengkonsumsi citra sosialnya.

Teh sariwangi adalah sebuah produk teh yang sengaja dimuati nilai citra "*mari ngeteh mari bicara*". Simbol citraan yang dipilih oleh sariwangi untuk menjual produknya adalah dengan memasuki ruang keluarga yang kekurangan waktu untuk pembicaraan intim bagi keluarga pekerja. Hal itu tampak pada iklan teh sariwangi yang memilih sebuah keluarga yang terdiri dari seorang ayah pekerja kantoran, ibu rumah tangga, seorang anak remaja, dipilih untuk menjadi aktor untuk menyampaikan citra tersebut.

<sup>18</sup>Yasraf Amir Piliang. *Posrealitas*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra, 2004, hlm. 71

Dalam iklan teh sariwangi digambarkan seorang anak remaja hendak menonton konser band kesayangannya. Kemudian, anak tersebut menyampaikan keinginan kepada ayahnya. Semula, dengan ekspresi yang hendak marah ayah menolak keinginan putrinya. Tetapi, pada detik selanjutnya, seorang ibu, dengan senyum bahagia dan penuh kebanggaan menyajikan sariwangi hangat di dalam gelas. Kemudian, setelah minum satu teguk teh sariwangi hangat tersebut, seorang ayah memperbolehkan putrinya untuk menonton konser.

Penggambaran iklan tersebut membuat teh sariwangi seolah memberi solusi bagi keluarga pekerja tersebut untuk mengatasi kekurangan waktu berbicara dalam setiap persoalan. Sebagai akibat dari iklan tersebut, masyarakat konsumen tidak lagi membeli teh sariwangi berdasarkan rasa dan kandungan yang terdapat di dalam teh. Lebih dari itu, masyarakat memilih teh sariwangi berdasarkan citra yang dilekatkan pada teh tersebut. Masyarakat membeli teh sariwangi untuk seolah-olah kembali menemukan cara berbicara di dalam keluarga pekerja yang dianggap mulai terkikis dalam relasi sosial masyarakat konsumen itu sendiri. Hal ini bisa di ditemukan dalam pilihan teh keluarga Indonesia. Seperti keluarga kelas menengah yang tinggal di salah satu perumahan di Banyuwangi yang pernah dikunjungi dan diajak berdiskusi. Meskipun secara tidak sadar ada aktivitas konsumsi tanda tetapi para keluarga tersebut mengakui bahwa pilihan itu berdasarkan iklan yang disaksikan setiap hari di televisi.

Pola hidup semacam ini mengakibatkan perubahan pola konsumsi pada masyarakat konsumen. Aktivitas konsumsi yang menurut Marx adalah sebuah aktivitas pemenuhan nilai guna suatu barang, beralih menjadi pemuasan atas nilai citra yang harus dilengkapi untuk memasuki ruang kelas masyarakat tertentu. Sebab, jika tidak maka sebuah keluarga akan menyandang status kemiskinan di dalam masyarakatnya.

Selanjutnya pemaparan fenomena hiperealitas tersebut akan dijabarkan dalam empat bagian dunia simulakrum, agar dapat dipandang secara jelas dan spesifik. Pertama simulakrum sosial, kedua simulakrum Politik, ketiga simulakrum pendidikan, dan keempat simulakrum seni. Dalam pemaparan tersebut akan dilihat bagaimana dunia hiperealitas masuk ke dalam dunia sosial, Politik, pendidikan, dan seni secara lebih rinci.

### **Intertekstualitas dalam Konsep Penciptaan**

Interteks yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam konsep penciptaan ini adalah hubungan antar teks yang kompleks. Teks yang bisa meliputi apa saja. Teks yang tercipta atas pembacaan dan penyusunan teks-teks yang telah dilakukan pada proses yang telah diuraikan sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Ratna, bahwa:

Hubungan antar teks tidak sesederhana seperti yang dibayangkan. Kompleksitas hubungan dengan sendirinya tergantung dari kompetensi pembaca, sesuai dengan hakikat poststrukturalisme, makin kaya pemahaman

seorang pembaca maka makin kaya pula hubungan-hubungan yang dihasilkan.<sup>19</sup>

Teks-teks yang telah terjalin dari pembacaan terhadap fenomena hiperealitas dan teks yang telah dijadikan sebagai bahan tinjauan karya, juga teks yang telah menjadi pengalaman, akan disusun dalam interteks. Secara luas interteks diartikan sebagai jaringan hubungan anatara satu teks dengan teks yang lain.<sup>20</sup> Interteks adalah sebuah kerja cipta yang tidak memungkiri adanya pengaruh lain dalam setiap penciptaan karya sastra. Teks-teks yang tersusun dan menjadi interteks adalah akibat dari hubungan atau jalinan antara satu teks dengan teks yang lain, yang memungkinkan terjadinya pembaharuan dalam setiap munculnya karya sastra yang baru.

#### **Proses Interteks Naskah Drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus***

Interteks yang dijadikan sebagai pijakan dalam penciptaan ini adalah hubungan antar teks yang kompleks. Teks yang bisa meliputi apa saja. Teks yang tercipta atas pembacaan dan penyusunan teks-teks yang telah dilakukan pada proses yang telah diuraikan sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Ratna, bahwa:

Hubungan antar teks tidak sesederhana seperti yang dibayangkan. Kompleksitas hubungan dengan sendirinya tergantung dari kompetensi pembaca, sesuai dengan hakikat poststrukturalisme, makin kaya pemahaman seorang pembaca maka makin kaya pula hubungan-hubungan yang dihasilkan.<sup>21</sup>

Teks-teks yang telah terjalin dari pembacaan terhadap fenomena hiperealitas akan disusun dalam hubungan antar teks. Secara luas interteks diartikan sebagai jaringan hubungan antara satu teks dengan teks yang lain.<sup>22</sup> Interteks adalah sebuah kerja cipta yang tidak memungkiri adanya pengaruh lain dalam setiap penciptaan karya sastra. Teks-teks yang tersusun dan menjadi interteks adalah akibat dari hubungan atau jalinan antara satu teks dengan teks yang lain, yang memungkinkan terjadinya pembaharuan dalam setiap munculnya karya sastra yang baru. Untuk memahami pola interteks yang terjadi dalam penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* tersebut akan ditunjukkan dalam bagan dibawah ini.

---

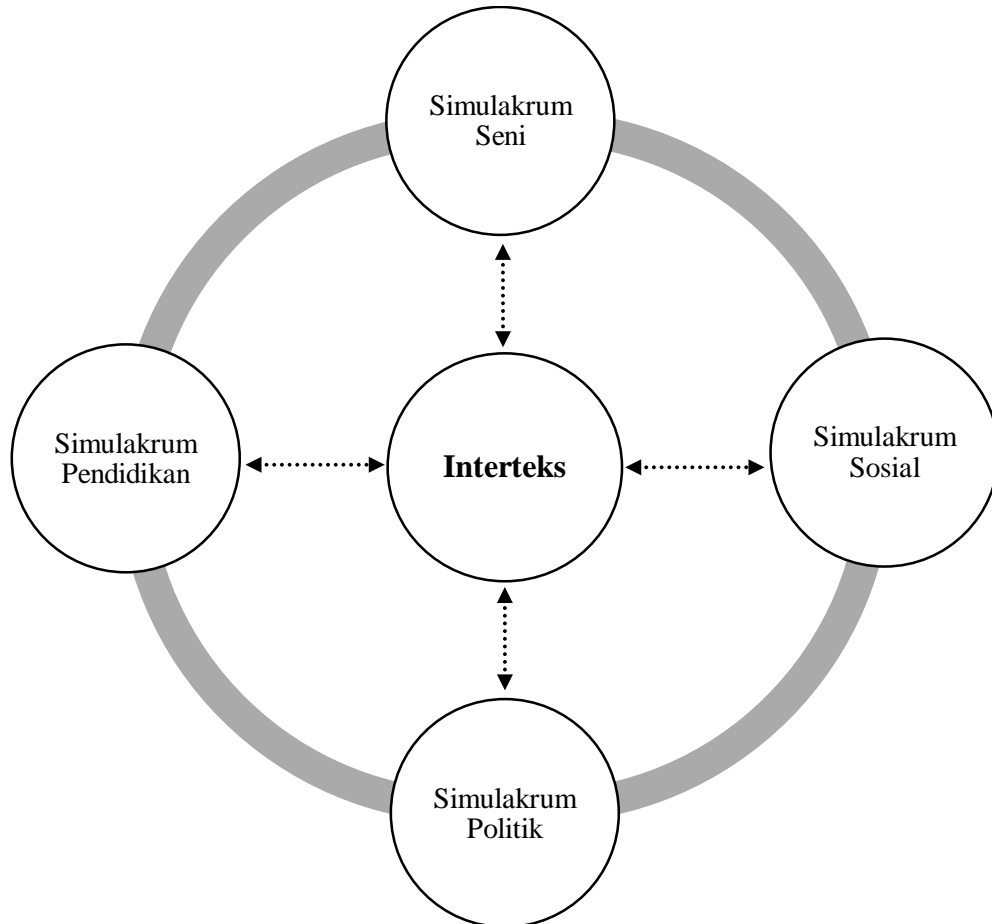
<sup>19</sup>Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Op.Cit,* hlm. 175

<sup>20</sup>*Ibid,* hlm. 172

<sup>21</sup> Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Op.Cit,* hlm. 175

<sup>22</sup> *Ibid,* hlm. 172

### Bagan Proses Interteks Dalam Naskah Drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*



(Gambar 03. Pola Hubungan Antarteks)  
(Desain: Nano, 2020)

Bagan tersebut diatas menunjukkan sebuah keterkaitan setiap teks yang dijadikan sumber penciptaan ke dalam proses interteks. Proses tersebut membuat setiap bagian naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* saling terhubung satu sama lain dalam ikatan interteks yang saling mempengaruhi. Bagian-bagian tersebut diikat oleh satu tema yang sama, yakni hiperealitas.

Proses interteks yang menjalin naskah drama tersebut tersusun dalam struktur yang tidak diikat oleh sebab akibat. Akan tetapi terikat dalam sebuah tema yang sama sehingga menghasilkan struktur yang acak dan terdiri dari bagian-bagian yang membangun dramatik. Agar lebih jelas, akan diuraikan struktur yang membangun naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* pada bagian selanjutnya.

#### **Struktur Naskah Drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus***

Naskah drama sebagai salah satu karya sastra tidak mungkin tercipta tanpa struktur yang menyusun kerangka penciptaanya. Struktur merupakan elemen paling

utama dan merupakan prinsip kesatuan lakuan dalam drama.<sup>23</sup> Artinya struktur adalah unsur-unsur pembentuk satu-kesatuan sebuah naskah drama sehingga mencapai bentuk yang utuh dari naskah drama yang diciptakan. Elemen-elemen pendukung yang membangun sebuah naskah drama harus diperhatikan dalam proses penciptaan.

Elemen atau unsur-unsur yang membangun naskah fiksi atau cerita rekaan terdiri dari tema, fakta cerita dan saran cerita. Fakta cerita terdiri atas tokoh, *plot* atau alur, dan *setting* atau latar. Sarana cerita meliputi hal-hal yang dimanfaatkan oleh pengarang dalam memilih dan menata detail-detail cerita sehingga tercipta pola yang bermakna, seperti unsur judul, sudut pandang, gaya, nada dan sebagainya.<sup>24</sup>

Sementara dalam pandangan semiotika, struktur naskah drama terbentuk atas tiga unsur, yaitu konstruksi plot, karakter (tokoh), dan dialog.<sup>25</sup> Ketiga unsur tersebut merupakan keharusan yang tercipta di dalam naskah drama agar naskah drama yang diciptakan memiliki kekuatan empirik yang memiliki dasar struktur yang kuat. Seperti ungkapan Kuntowijoyo, bahwa perancang sebagai pengarang harus membuat pengalaman yang hanya berupa potongan-potongan pengalaman empirik itu, dirangkai menjadi struktur yang utuh dan bermakna dalam sebuah karya.<sup>26</sup>

Di dalam proses penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*, struktur yang diciptakan meliputi penciptaan tema, penciptaan alur, penciptaan tokoh, penciptaan dialog, yang masing-masing penciptaanya akan dijelaskan dalam pembahasan selanjutnya.

#### 1. Penciptaan Tema

Di dalam penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* ini, tema dijadikan pengikat peristiwa yang terpisah-pisah. Meskipun tidak diungkapkan secara langsung, akan tetapi tema di dalam naskah tersebut menjadi satu pembatas dalam menyusun kerangka peristiwanya. Tema di dalam penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* meminjam salah satu istilah dalam sebuah penggambaran dunia yang oleh Baudrillard yang disebut simulakrum. Simulakrum adalah dunia duplikasi. Dunia yang sudah tidak memiliki batas. Dunia yang sempurna, yang merayakan ketimpangan realitas itu sendiri. Simulakrum adalah dunia ketika sesuatu meniru, mengkopi, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater* (jilid 2). Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 9

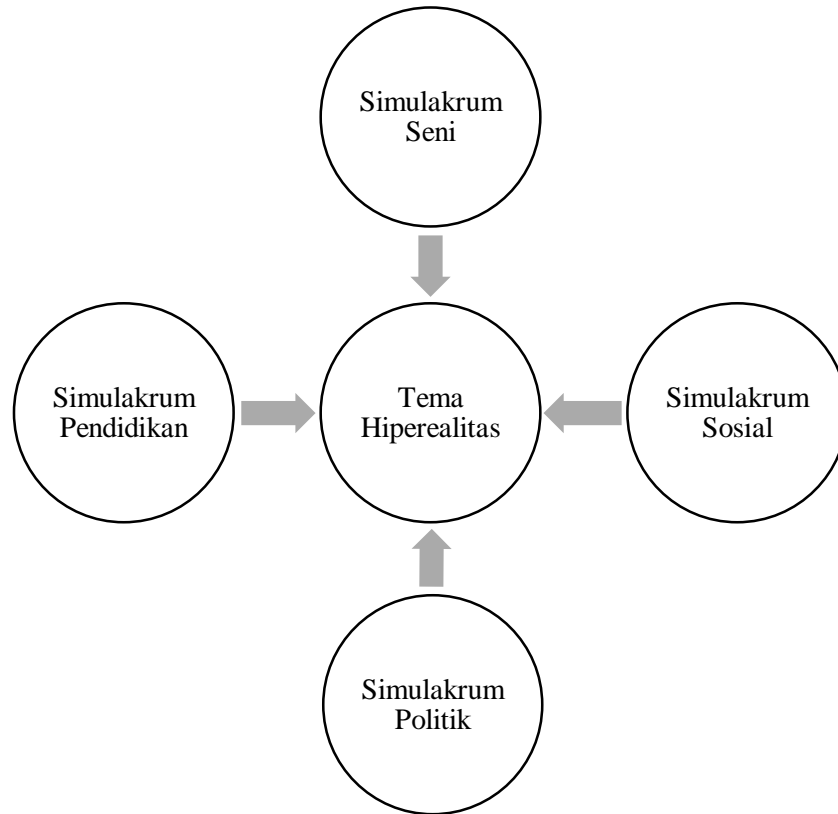
<sup>24</sup> Jabrohim Dkk. *Cara menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003, hlm. 105

<sup>25</sup> Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga penelitian ISI Yogyakarta, 2004, hlm. 30

<sup>26</sup> Kuntowijoyo. *Cerpen, Strukturalisasi Pengalaman Imajinasi dan Nilai*, Kompas Minggu. 17 Oktober 1999

<sup>27</sup> Yasraf Amir Piliang. *Posrealitas. Op.Cit*, hlm. 58

### Bagan Penciptaan Tema Dalam Naskah Drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*



(Gambar 04. Model Penciptaan Tema)  
(Desain: Nano, 2020)

#### 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.<sup>28</sup> Jika mengacu pada pandangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang menggerakkan alur di dalam naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* bukanlah hubungan sebab akibat. Melainkan sebuah tema dunia simulakrum yang menciptakan bagian demi bagian sehingga terciptalah sebuah kumpulan peristiwa dunia simulakrum dalam sebuah naskah drama. Alur di dalam naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*, tidak memiliki ikatan kausalitas. Sebab setiap bagian adalah peristiwa yang berbeda yang diikat dalam satu tema.

<sup>28</sup> Jamal T Sunarya. *Pengkajian Drama*. Yogyakarta: Akar Indonesia, 2016, hlm. 52



## 2. Penciptaan Tokoh

Penokohan adalah suatu proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam karya naratif.<sup>29</sup> Jika dalam pandangan drama modern 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 diperjelas 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 simbolik.<sup>30</sup>

Jika kita amati di dalam naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*, maka tokoh-tokoh yang dihadirkan adalah wakil dari dunia simulakrum yang telah dipilih dalam naskah drama. Misal, Tokoh Kita dan Asisten Tokoh Kita adalah tokoh yang dipilih berdasarkan dunia simulakrum politik, sementara tokoh Penari menjadi wakil dari tokoh simulakrum seni, tokoh Suami-Istri menjadi wakil dalam dunia simulakrum sosial dan pendidikan, sedangkan tokoh-tokoh yang lain adalah wakil dari dunia simulakrum tersebut.

## 3. Penciptaan Dialog

Dalam drama, cakapan yang terjadi antara dua orang atau lebih disebut dialog. Jika cakapan itu terjadi seorang diri maka disebut monolog.<sup>31</sup> Fungsi dialog dalam naskah drama inkonvensional, sebagaimana yang diungkapkan oleh Purwaraharja, tidak dimaksudkan untuk mengembangkan karakter tokoh, tetapi untuk mengembangkan cerita dan rangkaian peristiwa.<sup>32</sup> Dalam konteks penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* penciptaan dialog akan didasarkan pada fungsi dialog dalam pengertian naskah drama inkonvensional tersebut.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* yang bersumber pada fenomena hiperealitas adalah sebuah proses kreatif yang tidak sederhana. Proses kreatif yang ditempuh berdasarkan pengamatan pada fenomena sosial sangatlah mungkin menghadirkan tafsir yang berbeda. Penciptaan yang berdasar pada fenomena sosial biasanya mengacu pada pengalaman yang bersifat

---

<sup>29</sup> Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004, hlm. 38

<sup>30</sup> Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 2)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 13

<sup>31</sup> Soediro Satoto. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 1)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012, hlm. 59

<sup>32</sup> Lepen Purwaraharja. "Dunia Naskah dan Konsep Teater Putu Wijaya" dalam *Ekologi Teater Indonesia*. Bandung: MSPI, 1999, hlm. 6

personal. Secara kualitatif pengamatan semacam ini cenderung memiliki perbedaan contoh-contoh fenomena dalam melakukan pendekatan berdasarkan pemahaman teoritis. Apalagi dalam kaitan penciptaan ini di fokuskan pada pengamatan dalam dunia simulakrum, yang difokuskan lagi dalam dunia simulakrum sosial, politik, pendidikan, dan simulakrum seni.

Penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* adalah upaya menengahkan persoalan fenomena hiperrealitas di dalam masyarakat konsumen. Sebab persoalan hiperealitas sangat mungkin dialami oleh semua orang pada era postmodern ini. Hanya saja kesadaran dalam memahami ketimpangan dalam fenomena tersebut tidak dimiliki oleh semua orang. Kenyataan bahwa hampir setiap orang memiliki gawai saat ini, memungkinkan terjadinya berbagai simulasi yang menjadi kepercayaan baru seseorang dalam menghadapi realitasnya. Sehingga dunia simulakrum yang dibicarakan Baudrillard sangat mungkin mempengaruhi setiap orang yang memosisikan gawai tidak lagi berdasarkan fungsi dan kebutuhan.

Kenyataan-kenyataan tersebut yang meyakinkan pilihan untuk tidak menghadirkan fenomena hiperealitas dalam satu sisi yang stagnan. Permasalahan di dalam fenomena hiperealitas sangat mungkin berkembang dengan cepat sebagaimana perkembangan dalam hidup kita yang juga sangat cepat. Akhirnya pembicaraan mengenai fenomena hiperealitas tidak akan berhenti di dalam penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* tersebut. Sebab, fenomena hiperealitas adalah sebuah kenyataan baru yang memungkinkan perubahan-perubahan dalam setiap detik di dalam dunia simulasi yang diciptakan teknologi mutakhir saat ini.

#### **Saran**

Penciptaan naskah drama *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* telah sampai pada akhir pembahasan. Proses penciptaan yang dilakukan ini melewati perjalanan panjang yang rumit dan bisa dipertanggungjawabkan sebagai karya yang otentik. Namun sangat disadari bahwa penciptaan ini juga masih sangat jauh dari kesempurnaan. Akhirnya penciptaan kali ini memberikan ruang sebesar-besarnya untuk diberikan kritik dan saran untuk kemudian dapat dilanjutkan sebagai sebuah upaya pengembangan ilmu pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diperlukan untuk mengembangkan pemahaman dan penciptaan ke arah yang lebih sempurna.

#### **KEPUSTAKAAN**

- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007
- Becker-Leckrone, Megan. *Teori Sastra dan Julia Kristeva*. Terj. Sunaryo Basuki Ks. Denpasar: Bali Media Adhikarsa, 2013
- Baudrillard, Jean. "*Galaksi Simulakra*", Terj. M. Imam Aziz. Yogyakarta: Lkis, 2001.
- Baudrillard, Jean. "*Masyarakat Konsumsi*", Terj. Wahyunto. Bantul: Kreasi Wacana, 2018.
- Baudrillard, Jean. "*Berahi*", Terj. Ribut Wahyudi. Yogyakarta: Narasi, 2018.
- Jabrohim Dkk. *Cara menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

- Kernodle , George R. *Planning The Production, Invitation To The Theatre*. Nyork Chicago, San Francisco, 1967.
- Kuntowijoyo. *Cerpen, Strukturalisasi Pengalaman Imajinasi dan Nilai*, Kompas Minggu. 17 Oktober 1999.
- Malna, Afrizal. “*Teks Cacat Di Luar Tubuh Aktor*”. Yogyakarta: Kala Buku, 2017.
- Nurgianto, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Piliang, Yasraf Amir. “*Semiotika dan Hipersemiotika (Kode, Gaya, dan Matinya Makna)*”. Bandung: Matahari, 2012.
- Piliang, Yasraf Amir. “*Posrealitas (Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika)*”. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Purwarahardja, Lepen. “*Dunia Naskah dan Konsep Teater Putu Wijaya*” dalam *Ekologi Teater Indonesia*. Bandung: MSPI, 1999
- Sunarya, Jamal T. *Pengkajian Drama*. Yogyakarta: Akar Indonesia, 2016.
- Sarup, Madan. “*Postrukturalisme dan Posmodernisme*”, Terj. Medhy Aginta Hidayat. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- Surajaya, Martin. “*Sejarah Estetika*”. Yogyakarta: Indie Book Corner, 2016.
- Sahid, Nur. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004.
- Satoto, Soediro. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 2)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Satoto, Soediro. *Analisis Drama dan Teater (Jilid 1)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Teeuw, A. “*Sastra dan Ilmu Sastra*”. Yogyakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2015.
- Ratna, Nyoman Kutha. “*Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

#### **SUMBER WEBSITE**

- <https://dkj.or.id/berita/rawayan-award/> (diakses pada tanggal 28 November 2018)  
 Artikel yang ditulis oleh Tempo dengan judul *Heboh Wisuda di Grebek: Mahasiswa ini malu sebut kampusnya*, dimuat dalam website <https://nasional.tempo.co> pada tanggal 20 Spetember 2015. (diakses pada tanggal 13 Desember 2018)

