

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat kondisi kesenian Indonesia saat ini, kemutlakan bagi pihak pemerhati kesenian dan kebudayaan untuk mempertahankan demi pelestariannya. Hal tersebut pastinya dituntut untuk saling bersinergi antara pelaku kesenian dan apresiator kesenian yang membuat kita harus secara kreatif dalam berfikir serta bijak dalam bertindak demi mengembangkan apa yang sudah ada serta menyelusuri sesuatu yang baru. Salah satu cerminan bagi kita untuk membina dan mengembangkan potensi yang mengalir dalam darah pecinta seni agar menjadi lebih baik dari yang terbaik.

Berkesenian seseorang merupakan bukti jejak-jejak eksistensi di dalam kehidupannya, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk lingkungannya. tidak berhenti untuk berkarya, merupakan kebanggaan yang patut diberi penghargaan. Salah satu penghargaan penikmat serta manusia peduli budaya yaitu melestarikan dan melanjutkan dalam berkarya.

Fenomena yang terjadi berasal dari ketidak pedulian yang menimbulkan menerima apa yang ada tanpa adanya filter, seperti budaya asing yang masuk mengakibatkan adanya pergeseran nilai-nilai budaya. Inilah yang menyebabkan seni drama beralih makna dan tujuannya.

Kenyataan yang sulit dipungkiri, bahwa keberadaan seni drama semakin goyah seiring dengan semakin menipisnya masyarakat pendukungnya sehingga membuat terpuruk dan terpinggirkan. Oleh karena itu, salah satu alternatif untuk mempertahankan dan mengembangkan apa yang ada maka, perlunya kesadaran untuk mengkaji karya-karya seni yang berbentuk sastra drama yakni naskah drama. Sebagaimana naskah drama merupakan hal yang paling penting dalam sebuah pertunjukan drama, yang di kemukakan oleh Cohen bahwa teater adalah “wadah kerja artistik dengan aktor menghidupkan tokoh, tidak direkam tetapi langsung dari naskah.

Naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca merupakan naskah yang telah dipilih untuk diteliti. Sebuah alasan memilih naskah ini adalah adanya keganjalan serta perbedaan dalam cerita dengan realitas yang ada didalam kepercayaan masyarakat pada umumnya. Seperti asal mula datangnya *To Manurung* yang meninggalkan tafsiran dari berbagai versi.

Berdasarkan hal tersebut diatas telah menimbulkan kegelisahan yang menyimpan sejuta tanya yang perlu untuk dijawab, sebagaimana cerita dalam naskah drama *Spirit Of To Manurung* ini terdapat pergeseran peradaban kuno ke peradaban modern yang mengundang permasalahan yang harus dikupas sebagaimana mestinya.

Munculnya kembali *To Manurung* dan memberikan pesan moral kepada masyarakat peradaban modern menimbulkan banyak pertanyaan yang belum siap untuk dijawab sehingga untuk mengetahui bagaimana persisnya pesan moral

tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern perlunya untuk mengkaji terlebih dahulu struktur naskah *Spirit Of To Manurung* agar pesan Moral dapat disimpulkan sesuai dengan sebagaimana mestinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti menarik kesimpulan untuk melahirkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pesan moral tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca ?
2. Bagaimana struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian terhadap naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca diharapkan mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Mengungkapkan pesan moral tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca.
2. Memaparkan struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah.

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam memahami karya sastra naskah drama.
- b. Sebagai bahan pembandingan untuk mengadakan penelitian terhadap suatu karya sastra drama.
- c. Memberikan alternatif dalam mengapresiasi karya sastra drama sekaligus sebagai salah satu bahan ajar drama di sekolah-sekolah.
- d. memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kepada masyarakat khususnya pemerhati seni baik dalam lingkup lembaga atau komunitas dan masyarakat umum.

2. Manfaat praktis

- a. Menambah khasanah penelitian tentang pengetahuan drama dalam memahami struktur-struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung*
- b. Mengambil nilai positif atau hikmah dari naskah drama *Spirit Of To Manurung* tersebut.
- c. Memberi dorongan atau motivasi bagi peneliti.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini akan diuraikan beberapa pengertian sehubungan dengan judul penelitian. Untuk mengetahui keaslian ini maka perlu adanya tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka adalah uraian sistimatis tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Penelitian Terdahulu

Proses penelitian saya ini, membutuhkan beberapa referensi dari peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu tentang kehadiran sosok agung yang digambarkan sebagai ratu adil pembawa bahtera kedamaian bagi suatu kaum memiliki beragam kisah. Tidak hanya itu, setiap jalinan kisah senantiasa meninggalkan tafsiran dari beragam versi. Salah satu peneliti naskah drama yaitu Anugrahayanti yang meneliti tentang struktur dramatik *Pelayaran Menuju Ibu*, dan Awalluddin Syam meneliti tentang makna simbolik pertunjukan teater *The Eyes Of Marege* karya kolaborasi Teater Kita Makassar dengan Australian Performance Exchange.

Peneliti pertama mengangkat permasalahan 1). Bagaimana proses penulisan naskah drama “Pelayaran Menuju Ibu” karya Teater Kita

Makassar?. 2). Bagaimana bentuk struktur drama “Pelayaran Penuju Ibu” karya Teater Kita Makassar?. Sedangkan, peneliti kedua mengangkat permasalahan sebagai berikut 1). Bagaimanakah proses kreatif pembuatan artistik pertunjukan teater *The Eyes Of Marege* hasil karya kolaborasi Teater Kita Makassar dengan Australian Performance Exchange?. 2). Apa makna simbolik properti yang terkandung dalam pertunjukan teater *The Eyes Of Marege* hasil karya kolaborasi Teater Kita Makassar dengan Australian Performance Exchange ?

Hal yang sangat menarik untuk diteliti, tidak lain merupakan sebuah alasan bagi saya untuk meneliti *To Manurung*, mencakup pesan moral yang ditinggalkan kepada masyarakat khususnya Sulawesi Selatan. Dengan demikian, judul yang akan diteliti dalam naskah *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca tidak dapat terlepas dari cerita-cerita mitos yang sampai sekarang harus dipecahkan dengan kepastian dan tentunya perlu adanya penelitian.

2. Beberapa Pengertian

a. Pengertian Pesan dan Moral

Pesan adalah permintaan amanat yang harus dilakukan atau disampaikan kepada orang lain, demikian yang dikemukakan Retnoningsih dan Soeharso (2005:377).

Moral berasal dari bahasa latin *mores*, yang artinya adat istiadat, kebiasaan atau cara hidup. Kata *mores* mempunyai sinonim *mas*, *moris*,

manner mores atau *manners, morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang membimbing tingkah laku batin dalam hidup. Kata moral sarna dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yaitu suatu kebiasaan adat istiadat. Secara etimologis etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima umum tentang sikap dan perbuatan. Pada hakekatnya moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedang etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi (BudiIstanto, 2007; 4). Namun ada pengertian lain etika mempelajari kebiasaan manusia yang telah disepakati bersama seperti; cara berpakaian, tatakrama. Dengan demikian keduanya mempunyai pengertian yang sama yaitu kebiasaan yang harus dipatuhi (Hendrowibowo, 2007: 84). Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Sedang pengertian etika adalah suatu pemikiran kritis tentang ajaran-ajaran dan pandangan moral. Etika mempunyai pengertian ilmu pengetahuan yang membahas tentang prinsip-prinsip moralitas (Kaelan, 2001: 180).

Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia, sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Magnis

Suseno yang dikutip Hendrowibowo; moral adalah sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik, karena ia sadar akan tanggungjawabnya sebagai manusia. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani (Hendrowibowo, 2007: 85).

Moral adalah penentuan baik buruk terhadap perbuatan dan kelakuan. Istilah moral biasanya dipergunakan untuk menentukan batas-batas suatu perbuatan, kelakuan, sifat, dan perangai dinyatakan benar, salah, baik, buruk, layak atau tidak layak, patut maupun tidak patut, demikian yang dikemukakan Retnoningsih dan Soeharso (2005:971).

Antony Ashley Cooper yang sangat terpujau dan tertarik pada pemikiran filsafat tentang keindahan, mengatakan bahwa di dalam setiap keindahan yang dijalani oleh manusia terdapat keindahan moral, bahwa hidup bermoral adalah sesungguhnya hidup yang indah. Keindahan moral (moral beauty) terletak pada perimbangan yang sebenarnya dari apa yang disebut *public* dan *private affections*, perimbangan dari dorongan – dorongan social, dan menghasilkan suatu hidup indah yang bulat dan harmonis. Teori ini adalah estetisisme moral. (Poespoprodjo, 1999 : 135).

Dari pengertian pesan dan pengertian moral tersebut, maka dapat disimpulkan pesan moral adalah amanat berupa nilai-nilai dan norma – norma yang menjadi pegangan seseorang atau kelompok dalam mengatur tingkah lakunya dalam kehidupan bermasyarakat.

Pandangan Bergson tentang moral dan agama diuraikannya dalam *Kedua Sumber dari Moral dan Agama*, karya yang terbit ketika pengarangnya sudah berumur 73 tahun. Pikiran pokok dalam buku ini adalah perbedaan antara moral tertutup dan moral terbuka, masyarakat tertutup dan masyarakat terbuka, agama statis dan agama dinamis. Salah satu cara terbaik untuk memperkenalkan isi buku tersebut ialah menjelaskan maksud Bergson dengan perbedaan-perbedaan tersebut.

Moral tertutup menandai masyarakat tertutup. Suatu masyarakat dikatakan tertutup tidak terutama karena keterbatasannya menurut ruang, tidak pula karena masyarakat tersebut meliputi sebagian saja dari umat manusia, melainkan karena dikuasai oleh suatu moral yang hanya berlaku terhadap para warga masyarakat tersebut saja, dan tidak terhadap mereka di luar masyarakat tersebut, dengan kata lain suatu moral yang tertutup. Prinsip dasar moral tertutup adalah kerukunan di dalam kelompok dan permusuhan keluar kelompok.

Bergson tidak setuju dengan mereka yang melihat suatu kesinambungan antara keluarga, negara, dan umat manusia. Kesinambungan antara keluarga dan negara memang ada, katanya, tetapi tidak ada kesinambungan antara negara dan umat manusia. Kerukunan dalam keluarga dapat membina seseorang menjadi warga negara yang baik, tetapi tidak benar bahwa statusnya sebagai warga negara akan mempersiapkan dia menjadi anggota yang baik dari umat manusia.

Keluarga dan negara berhubungan erat satu sama lain, karena keduanya mempunyai moral tertutup. Dalam negara (juga dalam negara yang permukaannya amat luas) setiap warga negara memihak kepada sesama warga negara dan melawan musuh, bahkan dalam keadaan damai. Menurut Bergson, kedamaian selama ini tidak lain daripada persiapan untuk berperang, sekurang-kurangnya dalam arti pertahanan tetapi bisa juga dalam arti agresi. Dari sebab itu peralihan dari negara ke umat manusia sama besar dengan peralihan dari yang berhingga ke yang tak berhingga. Sumber moral tertutup dengan segala aturan serta kewajibannya adalah desakan sosial (*la pression sociale*) atau desakan kerukunan, yang harus dimengerti sejalan dengan insting yang berperan pada taraf "masyarakat binatang", seperti tampak paling jelas pada serangga seperti semut dan lebah. Karena itu, moral ini mempunyai asal mula infra-rasional. Bagi Bergson, kehidupan etis tidak berasal dari rasio (melawan Kant). Menurut Kant kewajiban etis ditentukan oleh rasio. Sedangkan menurut Bergson, kewajiban etis berasal dari desakan sosial yang bertujuan untuk tetap mempertahankan kehidupan dan kerukunan masyarakat.

Di samping moral tertutup terdapat moral terbuka, yang menandai masyarakat terbuka. Moral ini disebut terbuka, karena menurut kodratnya bersifat universal dan mencari kesatuan antara seluruh umat manusia. Moral ini bersifat dinamis, sebab tertuju pada perubahan masyarakat dan

tidak bermaksud mempertahankan masyarakat seperti apa adanya. Para Nabi Perjanjian Lama telah membawa suatu moral terbuka, karena mereka tidak mengecualikan kaum miskin dan golongan budak, sekalipun mereka mengemukakan aturan-aturan etis yang dimaksudkan untuk masyarakat Israel saja. Sebaliknya, para filsuf mazhab Stoa sebenarnya tidak membawa suatu moral terbuka, sebab mereka menganggap golongan budak tidak mempunyai hak, sekalipun mereka menekankan bahwa manusia adalah warga dunia dan bukan warga salah satu Negara saja. Menurut Bergson, terutama agama Kristen telah mengajukan moral terbuka dan masyarakat terbuka. Ia menunjuk kepada “Khotbah di bukit”, pertentangan antara “apa yang dikatakan kepada nenek moyang” dan apa yang dikatakan Yesus, digunakannya untuk melukiskan kedua jenis moral.

Moral terbuka tidak berdasarkan kewajiban, melainkan *appel*, imbauan, aspirasi, dan itulah sumber moral kedua ini. Dalam sejarah kita mengenal misalnya tokoh-tokoh besar (orang-orang suci dan pahlawan-pahlawan) yang bukan saja mencanangkan cinta universal sebagai cita-cita tetapi juga mewujudkannya dalam kepribadian dan kehidupan mereka. Cara hidup mereka menggugah hati orang lain, bukan karena desakan sosial, bukan karena alasan-alasan rasional yang dapat diterangkan dan dimengerti melainkan karena suri teladan dan *appel*. Karena itu Bergson mengatakan bahwa moral terbuka mempunyai asal-usul supra-rasional.

Moral ini berasal dari suatu emotion creatrice, suatu emosi kreatif yang mendorong tokoh-tokoh besar.

Bergson cukup realistis sejauh ia menekankan bahwa kedua moral tadi memang harus dibedakan tetapi dalam kenyataan sering kali tidak terdapat dalam keadaan murni. Suatu masyarakat primitive barangkali dapat dianggap seluruhnya dikuasai oleh moral tertutup, tetapi dalam masyarakat yang lebih kompleks (termasuk masyarakat dimana kita sendiri hidup) moral terbuka biasanya tercampur dengan moral tertutup, seperti juga dalam persepsi konkret dimana persepsi dan ingatan campur baur. Rasio manusia bias berperan sebagai penengah antara dua moral tersebut. Rasio dapat mengemukakan unsur universalitas dalam suasana moral tertutup dan unsur kewajiban dalam suasana dan moral terbuka. Dengan demikian cita-cita dari moral terbuka bias menjadi lebih efektif karena ditafsirkan oleh rasio dan dikaitkan dengan kewajiban, sedangkan moral tertutup mendapat gairah kehidupan dari moral terbuka. Sejalan dengan perbedaan antara moral tertutup dan moral terbuka Bergson membedakan juga agama statis dan agama dinamis. Agama statis menunjang kesatuan sosial. Manusia tidak lagi mempunyai insting seperti binatang. Ia mempunyai inteligensi (akal budi), tetapi karena itu ia cenderung mengutamakan kepentingannya sendiri dan mengabaikan kepentingan masyarakat. Akal budi bersifat kritis dan dengan demikian memajukan sikap individual dan membahayakan kebersamaan dalam

masyarakat. Untuk mengimbangi pengaruh akal budi ini manusia memiliki apa yang disebut Bergson *la fonction fabulatrice*, fungsi atau daya yang menghasilkan mitos-mitos dan boleh dianggap sebagian dari fantasi. Dalam hal ini Bergson menekankan bahwa fungsi *fabulatif* tersebut merupakan buah hasil agama dan tidak sebaliknya agama buah hasil fantasi, sebagaimana tidak jarang dapat didengar. Dalam masyarakat primitive dimana fungsi *fabulatif* memegang peranan kuat, agama mempertahankan susunan sosial. Menurut apa yang diceritakan dalam mitos-mitos, larangan dan adat kebiasaan berasal dari dewa-dewa. Dengan menjamin berlakunya adat kebiasaan dan menghukum setiap pelanggaran, para dewa melindungi susunan masyarakat. Lagi pula, karena akal budinya, manusia insaf bahwa kematian tidak dapat dihindarkan. Keinsafan ini bias menimbulkan kecemasan dan fatalism. Karena itu, agama menyediakan gambaran mengenai kehidupan sesudah kematian. Selain membebaskan manusia dari fatalism, kepercayaan akan kehidupan sesudah mati ini melindungi juga stabilitas masyarakat, karena setiap masyarakat primitive membutuhkan leluhur-leluhur dengan kewibawaan yang berlangsung terus. Akhirnya, karena akal budi senantiasa mengalami kebimbangan bila melihat perbedaan antara maksud dan hasil jerih payahnya, agama juga berfungsi membesarkan hati. Jika manusia percaya pada kuasa-kuasa yang memihak padanya, ia dapat minta pertolongan dan mereka akan membantu dia. Dengan demikian, Bergson melihat agama

statis sebagai reaksi terhadap pengaruh negative dari akal budi, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Agama statis ini terutama menandai masyarakat primitive, tetapi tidak terbatas disitu. Agama statis masih tetap ada sejauh mentalitas primitive hidup terus dalam kebudayaan kita. Kalau dalam perang modern kedua belah pihak percaya bahwa Allah memihak pada mereka, menurut Bergson, disini masih tampak suasana agama statis. Alasannya, sebab mereka memperlakukan Allah sebagai dewa nasional, biarpun keduanya barangkali mengaku dirinya takwa pada Allah yang Esa. Mistik adalah agama dinamis. Para mistisi bersatu dengan usaha kreatif yang “berasal dari Allah dan barangkali malah dapat disamakan dengan Allah”. Bergson mempelajari mistik dalam agama Yunani, mistik Timur dan mistik Kristen. Ia berpendapat bahwa dalam agama Kristen mistik mencapai bentuk yang paling lengkap, karena disitu mistik disertai aktivitas dan kreativitas. Mistik yang berbalik dari dunia supaya mempersatukan diri dengan suatu pusat ilahi, menurut Bergson, tidak boleh disebut mistik yang lengkap.

Menurut Bergson, jika refleksi filosofis bias sampai pada adanya suatu energy kreatif yang bekerja dalam dunia, refleksi lebih lanjut atas mistik dapat menyajikan penjelasan tentang kodrat prinsip kehidupan ini, yaitu cinta. Melalui mistik kita dapat belajar bahwa energy kreatif tersebut adalah cinta. Seperti halnya dengan kedua jenis moral, tentang agama statis dan dinamis pun Bergson mengatakan bahwa agama-agama konkret

merupakan semacam campuran dari kedua jenis agama tersebut. Dalam agama Kristen yang historis, umpamanya, kita dapat melihat gejala agama dinamis di samping suasana agama statis. Yang paling idealis ialah bahwa agama statis semakin dimurnikan menjadi agama dinamis, tetapi dalam praktek kedua bentuk agama tercampur secara tak terpisahkan. (Bertens, 2001: 22-53).

b. Pengertian Tokoh

Tokoh merupakan pelaku rekaan dalam sebuah cerita fiktif yang memiliki sifat manusia alamiah, dalam arti bahwa tokoh-tokoh itu memiliki “kehidupan” atau berciri “hidup”. Tokoh memiliki derajat *lifelikeness* (kesepertihidupan). Karena karya fiksi merupakan hasil karya imajinatif atau rekaan, penggambaran watak tokoh cerita pun merupakan sesuatu yang artifisial, yakni merupakan hasil rekaan dari pengarangnya yang dihidupkan dan dikendalikan sendiri oleh pengarangnya.

Tokoh cerita juga menempati posisi strategis sebagai pembawa pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pengarang. Bagaimana penulis menggambarkan karakter tokoh utama dalam novel sehingga watak-watak tokoh sesuai dengan cerita tema, dan amanat yang ingin disampaikan pengarang. Peristiwa dalam karya fiksi selalu dipengaruhi tokoh-tokoh yang diceritakan dan mengalami kejadian keseharian. Tokoh-tokoh yang diangkat sebagai pelaku jalannya cerita

mengalirkan arus dan membawa cerita mulai dari awal, klimaks hingga akhir.(Wijayanto, Asul, 2007 ; 21).

Tokoh dalam cerita drama adalah tokoh yang berkarakter. Penokohan adalah suatu proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam karya naratif. Penokohan dalam drama selalu berkaitan dengan penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh. Pencitraan citra berhubungan dengan sosok pribadi yang ada pada seseorang tokoh, sedangkan penyajian watak berhubungan dengan pengungkapan sosok pribadi itu (Sudjiman, 1983:23). Dalam karya drama pengarang tidak dapat menggambarkan secara deskriptif perwatakan tokoh karena dalam drama yang dominan bukanlah deskripsi melainkan dialog antar tokoh. (Sahid, 2004:38).

Istilah ‘karakter’ dalam drama dan teater menjadi padanan istilah ‘tokoh’ yang berarti ‘tokoh - yang ber - watak’, artinya tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati. Untuk selanjutnya dalam tulisan ini digunakan istilah ‘tokoh’ yang dapat diturunkan ke dalam bentuk kata ‘penokohan’, ‘perwatakan’, atau karakterisasi’.

c. Pengertian Adegan

Adegan merupakan bagian dari drama atau film yang menunjukkan perubahan peristiwa. Perubahan peristiwa ini ditandai dengan pergantian tokoh atau setting tempat dan waktu. Misalnya, dalam adegan pertama terdapat tokoh A sedang berbicara dengan tokoh B. Kemudian mereka

berjalan ke tempat lain lalu bertemu dengan tokoh C, maka terdapat perubahan adegan di dalamnya. Adegan bisa diartikan sebagai pemunculan tokoh baru atau pergantian susunan pada sebuah pertunjukan drama atau wayang. adegan merupakan bagian dari drama. (Suardi, Endaswara,2011).

d. Pengertian Peradaban Modern

Aspek yang paling spektakuler dalam modernisasi suatu masyarakat ialah pengertian tehnik produksi dari cara-cara tradisional ke cara- cara modern, yang tertampung kedalam revolusi industri. Modernisasi suatu mesyarakat ialah suatu proses transformasi, suatu perubahan masyarakat dalam segala aspek-aspeknya. Akan tetapi proses proses yang disebut revolusi industry itu dikemukakanoleh para ahli antropologi yang terkenal, Ralph Linton (1945: 201-221),kita jumpai semacam neo-evolutionisme. Beliau berbicara tentang face- face perkembangan dalam sejarah umat manusia. Tidak perlu tiap- tiap masyarakat itu menjalani semua face tersebut. Linton melihat 3 perubahan teknologi yang sangat penting dan mendasar, karnamenjadi dasar yang memungkinkan adanya perkembangan yang baru, juga mengenai aspek- aspek lain dari manusia. Dalam sejarah umat manusia beliau hanya melihat 3 mutasi.

Mutasi pertama penggunaan alat dan api. Ini menandai pergantian dari masyarakat hewan ke masyarakat manusia. Atas dasar teknologi

inilah terjadinya perkembangan yang disebut masyarakat primitive, atau masyarakat purba atau masyarakat buta tulis.

Mutasi kedua ialah domestikasi hewan dan tanaman. Sebagai gantinya mengumpulkan tanaman, orang menemukan cara memproduksi makanan. Kemampuan teknologi baru adalah kekuasaan lebih besar atas alam di sekitarnya, merupakan dasar teknologi dan ekonomi yang mendukung lahir dan berkembangnya yang disebut kebudayaan-kebudayaan kuno dengan pusat-pusat kekayaannya yaitu kota-kota pra industry.

Mutasi ketiga, yaitu produksi energi dan penerapan metoda ilmiah, merupakan dasar bagi masyarakat industry dan modern. Perubahan-perubahan yang terjadi berdasarkan teknologi ini belum mencapai batas-batasnya.

Pada Linton memang terdapat tentang semacam faktor casual. Perubahan teknologi dan penerapan metoda ilmiah menjadi dasar dari perkembangan-perkembangan baru. Dasar teknologi baru itu membuka kemungkinan untuk bermacam-macam perkembangan kebudayaan, meskipun batas-batas yang ditentukan oleh teknologi itu. Atas dasar mutasi pertama telah lahir beraneka ragam kebudayaan yang dikatakan primitive, tetapi semua menunjukkan batas-batas struktural yang jelas. Gagasan bahwa system teknologi (ekonomi) itu menentukan batas-batas kemungkinan perkembangan.

e. Naskah

Fenomena naskah drama ada dua yaitu : drama realis dan drama non realis. Drama realis adalah kondisi, situasi atau obyek-obyek yang nyata. Nyata artinya mereka bisa dikenali melalui panca indra dan logika umum/ konvensional (common sence). Sedangkan drama non realis adalah suatu obyek-obyek dalam pertunjukan yang tidak nyata. Wijayanto, Asul.(2007 : 18).

Menurut Santosa (2010 : 3) Naskah adalah semua dokumen tertulis yang ditulis tangan, dibedakan dari dokumen cetakan atau perbanyakannya dengan cara lain. Kata ‘naskah’ diambil dari bahasa Arab *nuskhatum* yang berarti sebuah potongan kertas. Menurut Library and Information Science, suatu naskah adalah semua barang tulisan tangan yang ada pada koleksi perpustakaan atau arsip; misalnya, surat-surat atau buku harian milik seseorang yang ada pada koleksi perpustakaan.

f. Jenis-jenis Drama

Menurut Semi (1993 : 167) ada beberapa jenis drama tergantung dasar yang digunakannya. Dalam pembagian jenis drama, biasanya digunakan tiga dasar, yakni: berdasarkan penyajian lakon drama, berdasarkan sarana, dan berdasarkan keberadaan naskah drama. Berdasarkan penyajian lakon, drama dapat dibedakan menjadi delapan jenis, yaitu:

- a) Tragedi: drama yang penuh dengan kesedihan

- b) Komedi: drama penggeli hati yang penuh dengan kelucuan.
- c) Tragekomedi: perpaduan antara drama tragedi dan komedi.
- d) Opera: drama yang dialognya dinyanyikan dengan diiringi musik.
- e) Melodrama: drama yang dialognya diucapkan dengan diiringi melodi atau musik.
- f) Farce: drama yang menyerupai dagelan, tetapi tidak sepenuhnya dagelan.
- g) Tablo: jenis drama yang mengutamakan gerak, para pemainnya tidak mengucapkan dialog, tetapi hanya melakukan gerakan-gerakan.
- h) Sendratari: gabungan antara seni drama dan seni tari.

g. Drama

Drama berasal dari kata Yunani, *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan atau tindakan. Secara umum, pengertian drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pementasan naskah drama dikenal dengan istilah *teater*. Dapat dikatakan bahwa drama berupa cerita yang diperagakan para pemain di panggung. Selanjutnya, dalam pengertian kita sekarang, yang dimaksud drama adalah cerita yang diperagakan di panggung berdasarkan naskah. Pada umumnya, drama mempunyai dua

arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, pengertian drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, pengertian drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung. Herymawan, RMA.(1988 : 1).

h. Unsur intrinsik drama

Unsur intrinsik ialah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik sebuah drama adalah unsur-unsur yang turut serta membangun sebuah cerita. Termasuk dalam unsur intrinsik drama adalah judul, tema, amanat, perwatakan atau karakter tokoh, dialog, alur atau plot, latar atau setting, bahasa dan interpretasi.

a) Tema

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang lebih menarik. Tema dikembangkan melalui alur dramatik melalui dialog tokoh-tokohnya. Tema adalah ide yang mendasari cerita sehingga berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Tema merupakan ide pusat atau pikiran pusat, arti dan tujuan cerita, pokok pikiran dalam karya sastra, gagasan sentral yang menjadi dasar cerita dan dapat menjadi sumber konflik-konflik.

b) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama. Pesan ini tidak disampaikan secara langsung, tapi lewat naskah drama yang ditulisnya atau lakon drama itu sendiri. Penonton atau pembaca harus menyimpulkan sendiri pesan moral apa yang diperoleh dari membaca naskah atau menonton drama tersebut.

c) Karakter Tokoh

Perwatakan atau karakter tokoh adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Karakter ini diciptakan oleh penulis lakon untuk diwujudkan oleh para pemain drama. Tokoh-tokoh drama disertai penjelasan mengenai nama, umur, jenis kelamin, ciri-ciri fisik, jabatan, dan keadaan kejiwaannya. 3 macam perwatakan yakni: (a) Antagonis, tokoh utama berperilaku jahat; (b) Protagonis, tokoh utama berperilaku baik; (c) Tritagonis, tokoh yang berperanan sebagai tokoh pembantu.

d) Dialog

Ciri khas suatu drama adalah naskah tersebut berbentuk percakapan atau dialog. Penulis naskah drama harus memerhatikan pembicaraan yang akan diucapkan. Ragam bahasa dalam dialog antar tokoh merupakan ragam lisan yang komunikatif. Dialog melancarkan cerita atau lakon, mencerminkan pikiran tokoh

cerita, serta mengungkapkan watak para tokoh. Ada dua macam teknik dialog, yaitu monolog dan konversi (percakapan). Ada juga teknik dialog dalam bentuk prolog dan epilog. Prolog berarti pembukaan atau peristiwa pendahuluan yang diucapkan pemeran utama dalam sandiwara. Epilog berarti bagian penutup pada karya drama untuk menyampaikan atau menafsirkan maksud karya drama tersebut.

e) Alur

Alur atau plot cerita atau jalan cerita. Dalam drama juga mengenal tahapan plot yang dimulai dari tahapan permulaan, tahapan pertikaian, tahapan perumitan, tahapan puncak, tahapan peleraian, dan tahapan akhir. Alur dalam drama dibagi menjadi babak-babak dan adegan-adegan. Babak adalah bagian dari plot atau alur dalam sebuah drama yang ditandai oleh perubahan setting atau latar. Sedangkan adegan merupakan babak yang ditandai oleh perubahan jumlah tokoh ataupun perubahan yang dibicarakan. Alur cerita ini dapat dibagi menjadi pengenalan, pertikaian atau konflik, komplikasi, klimaks, peleraian, dan, penyelesaian.

(a) Pengenalan atau Eksposisi Pengenalan adalah bagian yang mengantarkan atau memaparkan tokoh, menjelaskan latar cerita, dan gambaran peristiwa yang akan terjadi. Pada tahap ini penonton diperkenalkan dengan tokoh-tokoh drama beserta

wataknya, dan fakta-fakta tertentu, baik secara eksplisit maupun implicit.

- (b) Konflik Konflik adalah persoalan-persoalan pokok yang mulai melibatkan para pemain drama. Dalam tahap ini mulai ada kejadian (insiden) atau peristiwa yang merupakan dasar dari drama tersebut.
- (c) Komplikasi Komplikasi merupakan tahap di mana insiden yang terjadi mulai berkembang dan menimbulkan konflik-konflik yang semakin banyak dan ruwet. Banyak persoalan yang kait-mengait, tetapi semuanya masih menimbulkan tanda tanya.
- (d) Klimaks Klimaks adalah tahapan puncak dari berbagai konflik yang terjadi dalam drama tersebut. Bila dilihat dari sudut pembaca naskah atau penonton drama maka klimaks adalah puncak ketegangan. Bila dilihat dari sudut konflik maka klimaks adalah titik pertikaian paling ujung antar pemain drama.
- (e) Resolusi atau Peleraian Dalam tahap ini dilakukan penyelesaian konflik. Jalan keluar penyelesaian konflik-konflik yang terjadi sudah mulai tampak jelas.
- (f) Penyelesaian merupakan tahap terakhir dari sebuah drama. Dalam tahap terakhir ini semua konflik berakhir dan cerita selesai.

f) Latar atau Setting

Latar adalah tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah drama. Latar tidak hanya merujuk kepada tempat, tetapi juga ruang, waktu, alat-alat, benda-benda, pakaian, sistem pekerjaan, dan sistem kehidupan yang berhubungan dengan tempat terjadinya peristiwa yang menjadi latar ceritanya.

g) Bahasa

Setiap penulis drama mempunyai gaya sendiri dalam mengolah kosa kata sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Selain berkaitan dengan pemilihan kosa kata, bahasa juga berkaitan dengan pemilihan gaya bahasa (style). Bahasa yang dipilih pengarang untuk kemudian dipakai dalam naskah drama tulisannya pada umumnya adalah bahasa yang mudah dimengerti (bersifat komunikatif), yakni ragam bahasa yang dipakai dalam kehidupan keseharian. Bahasa yang berkaitan dengan situasi lingkungan, sosial budaya, dan pendidikan. Bahasa yang dipakai dipilih sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghidupkan cerita drama, dan menghidupkan dialog-dialog yang terjadi di antara para tokoh ceritanya. Demi pertimbangan komunikatif ini seorang pengarang drama tidak jarang sengaja mengabaikan aturan aturan yang ada dalam tata bahasa baku.

h) Interpretasi

Geertz memulai esainya dengan ketertarikannya pada “dimensi kebudayaan” agama. Kebudayaan digambarkan sebagai sebuah pola makna-makna (pattern of meaning) atau ide-ide yang termuat dalam simbol-simbol yang dengannya masyarakat menjalani pengetahuan mereka tentang kehidupan dan mengekspresikan kesadaran mereka melalui simbol-simbol itu.

Geertz menjelaskan tentang definisi agama kedalam lima kalimat, yang masing-masing saling mempunyai keterkaitan. Definisi agama menurut Geertz :Agama sebagai sebuah system budaya berawal dari sebuah kalimat tunggal yang mendefinisikan agama sebagai: 1) Sebuah sistem simbol yang bertujuan; 2) Membangun suasana hati dan motivasi yang kuat, mudah menyebar dan tidak mudah hilang dalam diri seseorang dengan cara; 3) Merumuskan tatanan konsepsi kehidupan yang umum; 4) Melekatkan konsepsi tersebut pada pancaran yang factual; 5) Yang pada akhirnya konsepsi tersebut akan terlihat sebagai suatu realitas yang unik.

Hal diatas cukup menjelaskan secara runtut keseluruhan keterlibatan antara agama dan budaya. Pertama, sistem simbol adalah segala sesuatu yang membawa dan menyampaikan ide kepada seseorang. Ide dan simbol tersebut bersifat public, dalam arti bahwa meskipun masuk dalam pikiran pribadi individu, namun dapat

dipegang terlepas dari otak individu yang memikirkan simbol tersebut. Kedua, agama-dengan adanya simbol tadi bisa menyebabkan seseorang merasakan, melakukan atau termotivasi untuk tujuan-tujuan tertentu. Orang yang termotivasi tersebut akan dibimbing oleh seperangkat nilai yang penting, baik dan buruk maupun benar dan salah bagi dirinya. Ketiga, agama bisa membentuk konsep-konsep tentang tatanan seluruh eksistensi. Dalam hal ini agama terpusat pada makna final (ultimate meaning), suatu tujuan pasti bagi dunia. Keempat, konsepsi-konsepsi dan motivasi tersebut membentuk pancaran faktual yang oleh Geertz diringkas menjadi dua, yaitu agama sebagai “etos” dan agama sebagai “pandangan hidup”. Kelima, pancaran faktual tersebut akan memunculkan ritual unik yang memiliki posisi istimewa dalam tatanan tersebut, yang oleh manusia dianggap lebih penting dari apapun. Clifford Geertz, (1966 : 87-125)

Penulis naskah drama selalu memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis naskah drama. Naskah yang ditulisnya dapat dipertanggungjawabkan, terutama secara nalar. Artinya ketika naskah drama tersebut dipentaskan akan terasa wajar, logis, tidak janggal dan tidak aneh. Bahkan harus diupayakan menyerupai kehidupan yang sebenarnya dalam masyarakat.

i. Sastra Drama

Karya sastra adalah ciptaan yang disampaikan dengan komunikatif tentang maksud penulis untuk tujuan estetika. Karya sastra dikenal dalam dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. bentuk karya sastra fiksi adalah prosa, puisi, dan drama. Fungsi karya sastra salah satunya disampaikan oleh Sapardi Djoko Damono yaitu untuk mengkomunikasikan ide dan menyalurkan pikiran serta perasaan estetis manusia pembuatnya. Ide itu disampaikan lewat amanat yang pada umumnya ada dalam sastra.(Rahmanto, 1993).

Menurut Welles dan Warren (1989) sastra adalah sebuah karya seni yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. sebuah ciptaan, kreasi, bukan imitasi
- b. luapan emosi yang spontan
- c. bersifat otonom
- d. otonomi sastra bersifat koheren(ada keselarasan bentuk dan isi)
- e. menghadirkan sintesis terhadap hal-hal yang bertentangan
- f. mengungkapkan sesuatu yang tidak terungkap dengan bahasa sehari-hari.

Sastra bukanlah seni bahasa belaka, melainkan suatu kecakapan dalam menggunakan bahasa yang berbentuk dan bernilai sastra. Jelasnya faktor yang menentukan adalah kenyataan bahwa sastra menggunakan

bahasa sebagai medianya. Berkaitan dengan maksud tersebut, sastra selalu bersinggungan dengan pengalaman manusia yang lebih luas dari pada yang bersifat estetik saja. Sastra selalu melibatkan pikiran pada kehidupan sosial, moral, psikologi, dan agama. Berbagai segi kehidupan dapat diungkapkan dalam karya sastra.

Sastra dapat memberikan kesenangan atau kenikmatan kepada pembacanya. Seringkali dengan membaca sastra muncul ketegangan-ketegangan (suspense). Dalam ketegangan itulah diperoleh kenikmatan estetis yang aktif. Adakalanya dengan membaca sastra kita terlibat secara total dengan apa yang dikisahkan. Dalam keterlibatan itulah kemungkinan besar muncul kenikmatan estetis. Membaca sastra, kita memperoleh wawasan yang dalam tentang masalah manusiawi, sosial, maupun intelektual dengan cara yang khusus.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa sastra adalah hasil cipta manusia dengan menggunakan media bahasa tertulis maupun lisan, bersifat imajinatif, disampaikan secara khas, dan mengandung pesan.

j. Struktur Dramatik Dalam Teater

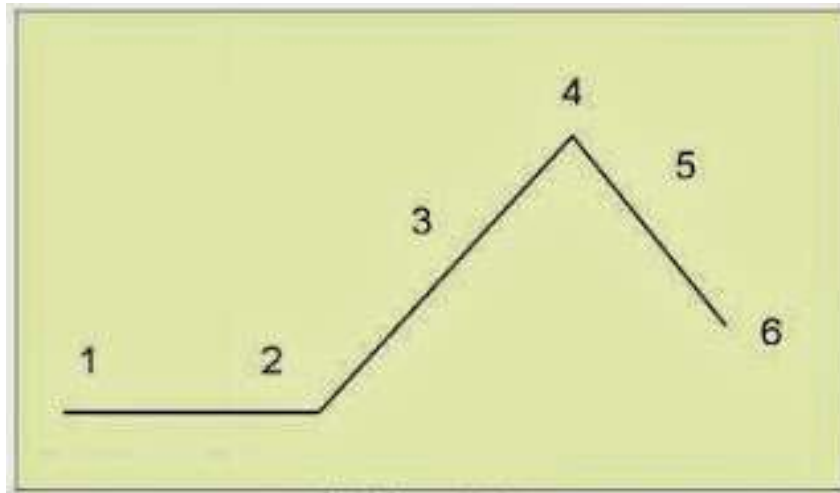
Struktur adalah suatu kesatuan dari bagian – bagian, yang kalau satu diantara bagiannya diubah atau dirusak, akan berubah atau rusaklah seluruh struktur itu. Struktur dramatik Aristoteles terdiri dari bagian – bagian yang satu sama yang lainnya saling tunjang menunjang oleh karena

itu tidak dapat dipisah-pisahkan tanpa merusak struktur secara keseluruhan. Adapun bagian-bagian ialah eksposisi, komplikasi, klimaks, resololusi, dan konklusi.(Aristoteles dalam Sumarjo, 1985: 29).

Struktur dramatik sebetulnya merupakan bagian dari plot karena di dalamnya merupakan satu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsru-unsur plot. Rangkaian ini memiliki atau membentuk struktur dan saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam laku cerita. Teori dramatik Aristotelian memiliki elemen-elemen pembentuk struktur yang terdiri dari eksposisi (Introduction), komplikasi, klimaks, resolusi (falling action), dan kesimpulan (denouement).

a. Skema Hudson

Menurut Hudson (Wiliiam Henry Hudson) seperti yang dikutip oleh Yapi Tambayong dalam buku Dasar-dasar Dramaturgi (1982), plot dramatik tersusun menurut apa yang dinamakan dengan garis laku. Garis laku tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1: *Skema Hudson*

Garis laku lakon dalam skema ini juga melalui bagian-bagian tertentu yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Eksposisi

Saat memperkenalkan dan membeberkan materi-materi yang relevan dalam lakon tersebut. Materi-materi ini termasuk karakter-karakter yang ada, dimana terjadinya peristiwa tersebut, peristiwa apa yang sedang dihadapi oleh karakter-karakter yang ada dan lain-lain.

2. Insiden permulaan

Mulai teridentifikasi insiden-insiden yang memicu konflik, baik yang dimunculkan oleh tokoh utama maupun tokoh pembantu. Misalnya dalam lakon *Raja Lear*, insiden ini dimulai dari kejujuran dan ketulusan Cordelia dalam memuji *Raja Lear*, kemudian insiden

fitnah yang dilakukan oleh Edmund kepada Edgar. Insiden-insiden ini akan menggerakkan plot dalam lakon.

3. Pertumbuhan laku

Pada bagian ini merupakan tindak lanjut dari insiden-insiden yang teridentifikasi tersebut. Konflik-konflik yang terjadi antara karakter-karakter semakin menanjak, dan semakin mengalami komplikasi yang ruwet. Jalan keluar dari konflik tersebut terasa samar-samar dan tak menentu.

4. Krisis atau Titik Balik.

Krisis adalah keadaan di mana lakon berhenti pada satu titik yang sangat menegangkan atau menggelikan sehingga emosi penonton tidak bisa apa-apa. Bagi Hudson, klimaks adalah tangga yang menunjukkan laku yang menanjak ke titik balik, dan bukan titik balik itu sendiri. Sedangkan titik balik sudah menunjukkan suatu peleraian di mana emosi lakon maupun emosi penonton sudah mulai menurun.

5. Penyelesaian atau Penurunan Laku

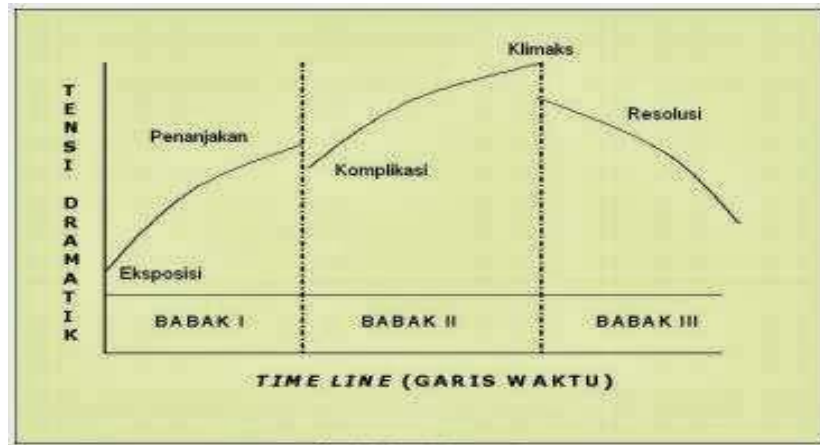
Penyelesaian atau denouement yaitu bagian lakon yang merupakan tingkat penurunan emosi dan jalan keluar dari konflik tersebut sudah menemukan jalan keluarnya.

6. Catastroph

Semua konflik yang terjadi dalam sebuah lakon bisa diakhiri, baik itu akhir sesuatu yang membahagiakan maupun akhir sesuatu yang menyedihkan. Dalam lakon Raja Lear, cerita diakhir dengan sesuatu yang menyedihkan yaitu suasana kematian ketiga putri dan Raja Lear sendiri. Dengan kematian tokoh-tokoh ini suasana lakon dapat dikembalikan pada keadaan yang semula.

b. Tensi Dramatik

Brander Mathews, seperti dikutip oleh Adhy Asmara dalam buku Apresiasi Drama (1983), menekankan pentingnya tensi dramatik. Perjalanan cerita satu lakon memiliki penekanan atau tegangan (tensi) sendiri dalam masing-masing bagiannya. Tegangan ini mengacu pada persoalan yang sedang dibicarakan atau dihadapi. Dengan mengatur nilai tegangan pada bagian-bagian lakon secara tepat maka efek dramatika yang dihasilkan akan semakin baik. Pengaturan tensi dramatik yang baik akan menghindarkan lakon dari situasi yang monoton dan menjemukan. Titik berat penekanan tegangan pada masing-masing bagian akan memberikan petunjuk laku yang jelas bagi aktor sehingga mereka tidak kehilangan intensitas dalam bermain dan dapat mengatur irama aksi.



Gambar 2: *Tensi Dramatik*

a) Eksposisi

Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Hal ini harus dijelaskan atau digambarkan kepada penonton agar penonton mengerti. Nilai tegangan dramatik pada bagian ini masih berjalan wajar-wajar saja. Tegangan menandakan kenaikan tetapi dalam batas wajar karena tujuannya adalah pengenalan seluruh tokoh dalam cerita dan kunci pembuka awalan persoalan.

b) Penanjakan

Sebuah peristiwa atau aksi tokoh yang membangun penanjakan menuju konflik. Pada bagian ini, penekanan tegangan dramatik mulai dilakukan. Cerita sudah mau mengarah pada konflik

sehingga emosi para tokoh pun harus mulai menyesuaikan. Penekanan tegangan ini terus berlanjut sampai menjelang komplikasi.

c) Komplikasi

Penggawatan yang merupakan kelanjutan dari penanjakan. Pada bagian ini salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau melawan satu keadaan yang menimpanya. Pada tahap komplikasi ini kesadaran akan adanya persoalan dan kehendak untuk bangkit melawan mulai dibangun. Penekanan tegangan dramatik mulai terasa karena seluruh tokoh berada dalam situasi yang tegang.

d) Klimaks

Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Semua tokoh yang berlawanan bertemu di sini.

e) Resolusi

Mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Tensi dramatik mulai diturunkan. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari segenap persoalan yang dihadapi.

f) Konklusi

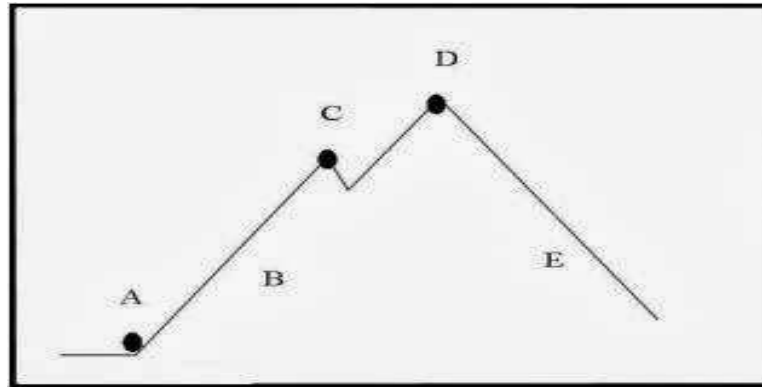
Tahap akhir dari peristiwa lakon biasanya para tokoh mendapatkan jawaban atas masalahnya. Pada tahap ini peristiwa lakon diakhiri. Meskipun begitu nilai tensi tidak kemudian nol tetapi paling tidak berada lebih tinggi dari bagian eksposisi karena pengaruh emosi atau tensi yang diperagakan pada bagian komplikasi dan klimaks.

c. Turning Point

Model struktur dramatik dari Marsh Cassidy (1995) menekankan pentingnya turning atau changing point (titik balik perubahan) yang mengarahkan konflik menuju klimaks. Titik balik ini menjadi bidang kajian yang sangat penting bagi sutradara berkaitan dengan laku karakter tokohnya sehingga puncak konflik menjadi jelas, tajam, dan memikat.

Gambar di bawah ini memperlihatkan posisi titik balik perubahan yang menuntun kepada klimaks. Titik ini menjadi bagian yang paling krusial dari keseluruhan laku karena padanya letak kejelasan konflik dari lakon berada. Inti pesan atau premis yang terkandung dalam permasalahan akan menampakkan dramatikanya dengan menggarap bagian ini sebaik mungkin. Tiga titik penting yang merupakan nafas dari lakon menurut struktur ini adalah konflik awal saat persoalan dimulai, titik balik perubahan saat perlawanan terhadap konflik dimulai, dan

klimaks saat konflik antarpihak yang berseteru memuncak hingga menghasilkan sebuah penyelesaian atau resolusi.



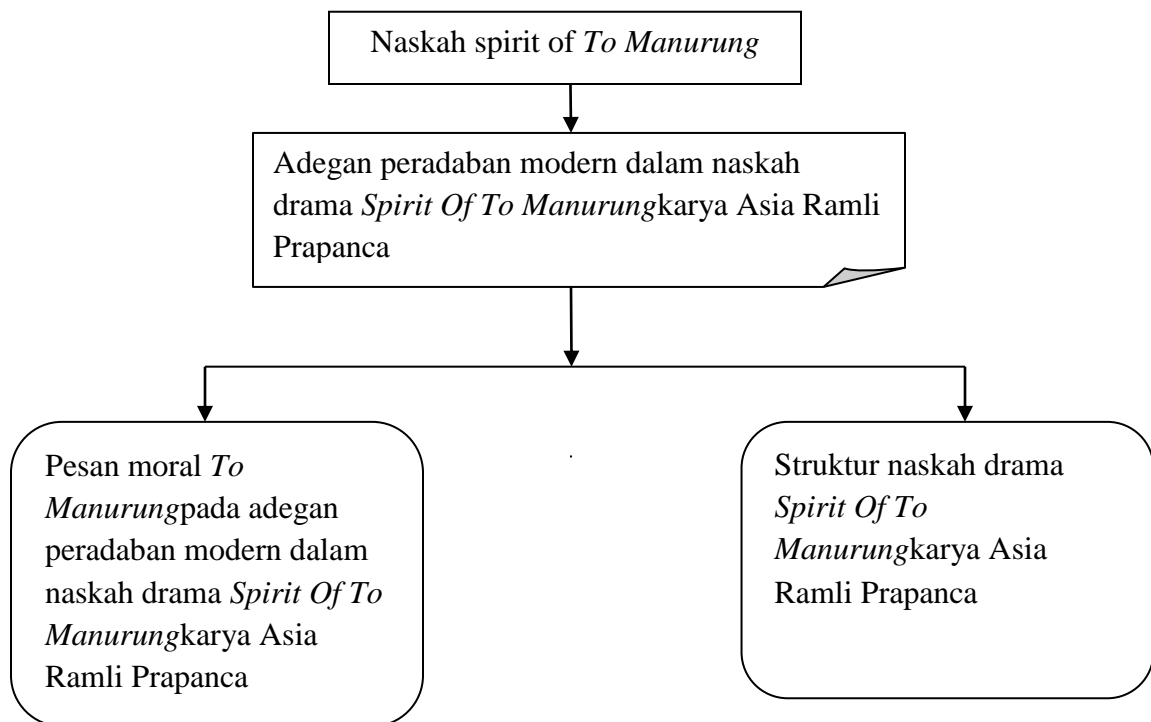
Gambar 3: *Turning Point*

Titik A adalah permulaan konflik atau awal cerita saat persoalan mulai diungkapkan. Selanjutnya konflik mulai memanas dan cerita berada dalam ketegangan atau penanjakan yang digambarkan sebagai garis B. Garis ini menuntun pada satu keadaan yang dapat dijadikan patokan sebagai titik balik perubahan yang digambarkan sebagai titik C. Pada titik ini terjadi perubahan arah laku lakon saat pihak yang sebelumnya dikalahkan atau pihak yang lemah mulai mengambil sikap atau sadar untuk melawan. Dengan demikian, tegangan menjadi berubah sama sekali. Ketika pada titik A dan garis B pihak yang dimenangkan tidak mendapatkan saingan maka pada titik C kondisi ini berubah. Hal ini terus berlanjut hingga sampai pada titik D yang menggambarkan klimaks dari persoalan. Tegangan semakin menurun karena persoalan mulai mendapatkan titik terang dan pihak yang akhirnya menang telah

ditentukan. Keadaan ini digambarkan sebagai garis E yang disebut dengan bagian resolusi.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan rumusan masalah serta acuan konsep teori yang yang dipaparkan untuk melahirkan tinjauan tentang berbagai aspek terhadap judul penelitian dalam hal ini meneliti tentang pesan moral tokoh *ToManurung* dalam naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca, maka dapat dibuat kerangka berpikir dalam bentuk skema sebagai berikut :



Gambar 4.1: Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

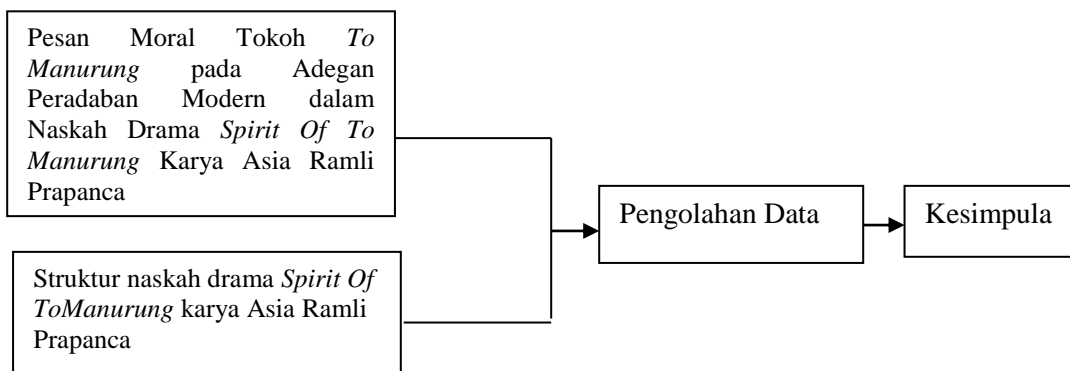
A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu obyek keseluruhan penelitian atau segala sesuatu yang terkait dengan permasalahan penelitian. Dengan demikian variabel yang telah diteliti adalah pesan moral *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca:

1. Untuk mengetahui pesan moral *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah *Spirit Of To Manurung*.
2. Struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca.

B. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian harus mengetahui langkah-langkah atau strategi yang sebaiknya ditempuh peneliti, yaitu:



Gambar 5. Skema 2: Desain Penelitian

C. Devinisi Operasional Variabel

Defenisi Operasional Variabel adalah menjelaskan tentang apa yang dimaksudkan dalam setiap poin pada rumusan masalah. Fokus yang akan diteliti diupayakan akan dioperasionalkan sehingga tidak terdapat pengertian ganda dan tumpang tindih antara fokus yang satu dengan yang lainnya, adapun defenisi yang dioperasionalkan yang dimaksud adalah :

- a. Pesan moral tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca adalah pesan moral dari tokoh To Manurung berupa suatu ajaran-ajaran, wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik.
- b. Struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca adalah adalah suatu kesatuan yang satu sama yang lainnya saling tunjang menunjang dan tidak dapat dipisah-pisahkan secara keseluruhan dari naskah drama tersebut.

D. Sasaran dan Responden

- a. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah: (1) Pesan moral tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern dalam naskah *Spirit Of To*

Manurung karya Asia Ramli Prapanca; dan (2) Struktur naskah drama *Spirit Of To Manurung* karya Asia Ramli Prapanca.

b. Responden

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Asia Ramli Prapanca sebagai penulis dan sutradara naskah drama *Spirit To Manurung*, dan beberapa seniman yang mengetahui atau pernah menyaksikan pertunjukan naskah *Spirit Of To Manurung*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Istilah observasi berasal dari bahasa Latin yang berarti “melihat” dan memperhatikan “.Istilah observasi disarankan kepada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut. Observasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang secara sistimatis dan disengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang diselidiki. (Hendarto 1987 :76).

Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan terhadap obyek dan atau terlibat secara lansung terhadap obyek yang akan diteliti, observasi atau pengamatan dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti yang terjadi dalam kenyataan.

2. Wawancara

Wawancara dalam istilah lain dikenal dengan interview. Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan berita, data, atau fakta di lapangan. Prosesnya bisa dilakukan secara langsung dengan bertatap muka langsung (face to face) dengan narasumber. Namun, bisa juga dilakukan dengan tidak langsung seperti melalui telepon, internet atau surat (wawancara tertulis). (Wayan Ardana. 1982).

Tujuan (kedudukan) wawancara :

- a. Discovery, yaitu untuk mendapatkan kesadaran baru tentang aspek kualitatif dari suatu masalah
- b. Pengukuran psikologis: data yang diperoleh dari wawancara akan diinterpretasikan dalam rangka mendapatkan pemahaman tentang subjek dalam rangka melakukan diagnosis permasalahan subjek dan usaha mengatasi masalah tersebut.
- c. Pengumpulan data penelitian : informasi dikumpulkan untuk mendapatkan penjelasan atau pemahaman mengenai suatu fenomena. Data dikumpulkan dengan cara wawancara karena kuesioner tidak dapat diterapkan pada subjek subjek tertentu, atau ada kekhawatiran responden tidak mengisi kuesioner ataupun tidak mengembalikan kuesioner pada peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti, Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah.

Secara media yang akan digunakan untuk pengambilan dokumentasi antara lain kamera digital Cannon 1000D serta catatan untuk mencatat data-data yang penting dalam proses pengumpulan data atau pendokumentasian. (Moleong 1990 : 161).

4. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan membaca berbagai literatur tentang teater, naskah drama. Data itu biasa didapatkan melalui kalangan birokrasi, pemerintah, dan dokumentasi dari instansi yang terkait.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditentukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang di sarankan oleh data. (Moleong 1993 : 103). Menurut Ubaidillah, tindak lanjut kegiatan peneliti sesudah pengumpulan data sangat

bervariasi bentuknya tergantung dari bagaimana data yang terkumpul akan diorganisasikan. Agar peneliti tidak terhenti langkahnya dengan kebingungan tidak tahu apa yang akan dilakukan selanjutnya, sebaiknya pada waktu menyusun proposal penelitian langkah-langkah tersebut sudah tercermin di dalamnya.

Di sisi lain, perolehan data dalam kancan penelitian sering dibicarakan kadar kevaliditasan dan kereabilitasnya. Pembicaraan masalah ini termasuk hal-hal urgen dalam dunia penelitian, mengingat kualitas data yang bersumber dari hasil pengukuran akan ikut menentukan terhadap bagaimana kualitas kegiatan dan hasil suatu penelitian. Pada sisi lain pada persoalan tersebut juga terkait dengan masalah generalisasi, sehingga kualitas hasil data sangat bergantung pada kualitas alat ukurnya. Oleh karena itu, alat ukur merupakan standar mutlak yang tidak dapat ditawar lagi oleh seorang peneliti, jika ia menginginkan hasil penelitiannya memiliki kadar kualitas yang memadai. Alasan cukup sederhana, alat ukur yang baik (valid dan reliabel) akan mampu merekam data secara baik; sehingga data yang diperoleh akan memiliki kualitas yang baik pula. Data ini apabila ditindak lanjuti dengan suatu analisis, maka akan dihasilkan suatu kesimpulan (temuan) yang dapat dipercaya. (A. latief, 2000 : 22).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Masyarakat Bugis Makassar di Peradaban Kuno

Bugis Makassar zaman dulu menganggap nenek moyang mereka adalah pribumi yang telah didatangi titisan langsung dari “dunia atas” yang “turun” (manurung) atau dari “dunia bawah” yang “naik” (tompo) untuk membawa norma dan aturan sosial ke bumi. (Pelras, *The Bugis*, 2006).

Konsep *ade'* (adat) merupakan tema sentral dalam teks-teks hukum dan sejarah orang Bugis Makassar. Namun, istilah *ade'* itu hanyalah pengganti istilah-istilah lama yang terdapat di dalam teks-teks zaman pra-Islam, kontrak-kontrak sosial, serta perjanjian yang berasal dari zaman itu. Masyarakat tradisional Bugis Makassar mengacu kepada konsep pang'*ade'*reng atau “adat istiadat”, berupa serangkaian norma yang terkait satu sama lain. Selain konsep *ade'* secara umum yang terdapat di dalam konsep pang'*ade'*reng, terdapat pula bicara (norma hukum), rapang (norma keteladanan dalam kehidupan bermasyarakat), wari' (norma yang mengatur stratifikasi masyarakat), dan sara' (syariat Islam), (Mattulada, *Kebudayaan Bugis Makassar : 275-7; La Toa*).

Konsep *ade'* (adat) serta kontrak-kontrak sosial, serta spiritualitas yang terjadi di kala itu mengacu kepada kehidupan dewa-dewa yang

diyakini. Adanya upacara-upacara penyajian kepada leluhur, sesaji pada penguasa laut, sesaji pada pohon yang dianggap keramat, dan kepada roh-roh setempat menunjukkan bahwa apa yang diyakini oleh masyarakat tradisional Bugis Makassar di masa itu memang masih menganut kepercayaan pendahulu mereka.

"Bugis Makassar adalah saudara, *sipakatauki* '(memanusiakan satu sama lain), *sipakainge'ki*' (saling mengingatkan), *sipakalebbi'ki* '. (saling menghormati) , *siri 'na Pacce*, (lebih baik mati secara terhormat daripada hidup dengan rasa malu). Apapun yang terjadi, sebagai "*Towarani*" (ksatria pemberani nyata), terus menegakkan kebenaran bagi masyarakat tanpa pandang bulu. "

Kategori siri' dikalangan bugis Makassar :

- a. *Siri'* dalam hal pelanggaran kesusilaan.
- b. *Siri'* yang berakibat kriminal.
- c. *Siri'* yang dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk bekerja.
- d. *Siri'* yang berarti malu- malu atau biasa disebut dengan pemalu.

Semua jenis siri' tersebut dapat diartikan sebagai harkat, martabat, dan harga diri manusia. Bentuk siri' yang pertama adalah siri' dalam hal pelanggaran kesusilaan. Berbagai macam pelanggaran kesusilaan yang dapat dikategorikan sebagai siri' seperti kawin lari (dilariang, nilariang, dan erang kale), perzinahan, perkosaan, inses (perbuatan sumbang/salimarak)

yakni perbuatan seks yang dilarang karena adanya hubungan keluarga yang terlalu dekat, misalnya perkawinan antara ayah dan putrinya, ibu dengan putranya .

Jenis *siri'* yang kedua adalah *siri'* yang dapat memberikan motivasi untuk meraih sukses. Contoh yang paling konkret, suku Makassar biasanya banyak merantau ke daerah mana saja.

Jenis *siri'* yang ketiga adalah *siri'* yang bisa berakibat kriminal. *Siri'* seperti ini misalnya menampar seseorang di depan orang banyak, menghina dengan kata-kata tidak enak didengar dan sebagainya, tamparan itu dibalasnya dengan tamparan pula sehingga terjadi perkelahian yang bisa berakibat pembunuhan.

Jenis *siri'* yang keempat adalah *siri'* yang berarti malu-malu. *Siri'* semacam ini sebenarnya dapat berakibat negatif bagi seseorang, tapi ada juga positifnya. Misalnya, yang berakibat negatif, bila seseorang disuruh tampil di depan umum untuk jadi protokol, tetapi tidak mau dengan alasan malu atau sungkan. Ini dapat menghalangi bakat seseorang untuk berani tampil di depan umum.

2. Masyarakat Bugis Makassar di Peradaban Modern

Norma memiliki fungsi sebagai pedoman dan pengatur dasar kehidupan seseorang dalam bermasyarakat untuk mewujudkan kehidupan antara manusia yang aman, tentram dan sejahtera.

Pertama Norma Sopan santun, Norma sopan santun adalah norma yang mengatur tata pergaulan sesama manusia di dalam masyarakat. Contoh : Hormat terhadap orang tua dan guru, Berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang, Tidak suka berbohong, Berteman dengan siapa saja, Memberikan tempat duduk di bis umum pada lansia dan wanita hamil.

kedua Norma Agama, Norma agama adalah norma yang mengatur kehidupan manusia yang berasal dari peraturan kitab suci melalui wahyu yang diturunkan nabi berdasarkan atas agama atau kepercayaannya masing-masing. Agama adalah sesuatu hal yang pribadi yang tidak dapat dipaksakan yang tercantum dalam undang-undang dasar '45 pasal 29. Contoh: Membayar zakat tepat pada waktunya bagi penganut agama islam, Menjalankan perintah Tuhan YME, Menjauhi apa-apa yang dilarang oleh agama

Ketiga Norma Hukum, Norma hukum adalah norma yang mengatur kehidupan sosial kemasyarakatan yang berasal dari kitab undang-undang hukum yang berlaku di negara kesatuan republik indonesia untuk menciptakan kondisi negara yang damai, tertib, aman, sejahtera, makmur dan sebagainya. Contoh: Tidak melanggar rambu lalu-lintas walaupun

tidak ada polentas, Menghormati pengadilan dan peradilan di Indonesi, Taat membayar pajak, Menghindari KKN / korupsi kolusi dan nepotisme.

3. Hubungan Masyarakat Bugis Makassar di Peradaban Kuno dan Modern dengan Naskah Spirit Of *To Manurung*

Norma yang berlaku di masyarakat Bugis Makassar baik di peradaban kuno maupun diperadaban modern sangat memiliki banyak kaitan dengan naskah drama spirit of *to manurung* yang telah diteliti. Hal tersebut dapat di cerminkan dari setiap adegan yang ada di dalam naskah tersebut.

Naskah drama Spirit of *to manurung* menggambarkan masyarakat Bugis Makassar di peradaban kuno yang berpegang teguh dengan adat istiadat "Bugis Makassar adalah saudara, *sipakatauki* '(memanusiakan satu sama lain), *sipakainge'ki* (saling mengingatkan), *sipakalebbi'ki* '. (saling menghormati) , *siri 'na Pacce*, (lebih baik mati secara terhormat daripada hidup dengan rasa malu). Apapun yang terjadi, sebagai "*Towarani*" (ksatria pemberani nyata), terus menegakkan kebenaran bagi masyarakat tanpa pandang bulu. "

Norma di peradaban modern masyarakat Bugis Makassar memiliki fungsi sebagai pedoman dan pengatur dasar kehidupan seseorang dalam bermasyarakat untuk mewujudkan kehidupan antara manusia yang aman, tentram dan sejahtera. Hal tersebut dapat di dicerminka dalam pesan moral

tokoh *to manurung* dalam naskah drama *spirit of to manurung* karya asia ramli prapanca di bawah ini.

4. Pesan Moral Tokoh *To Manurung* pada Adegan Peradaban Modern dalam Naskah Drama *Spirit Of To Manurung*

Naskah drama atau teater berjudul “*Spirit To Manurung*” karya Asia Ramli Prapanca terdapat pesan moral tokoh *To Manurung* pada adegan peradaban modern, yaitu: Pada kejadian pertama yang diberi sub judul “*To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino*” yang telah diberi pertunjukan panggung jika dipentaskan dengan durasi 15 menit. Tokoh *To Manurung* muncul dalam peristiwa alam, yang disebut oleh penulis naskah drama sebagai peristiwa “Tubuh Alam – Gejala Zona Gumpalan Asap”.

Penulis naskah drama memberikan referensial atau penulis naskah drama memberi istilah “Latar Otak”. Tokoh *To Manurung* mengajarkan manusia bercocok tanam, berburu binatang atau hewan, ikan, berlayar, lewat gerak dan suara. Ia membawa kesejahteraan, kedamaian, aturan adat istiadat. (Wawancara tanggal 25 April 2015).

Menurut Asia Ramli Prapanca, tokoh *To Manurung* mengajarkan dan memberi spirit dengan pesan moral agar para petani dapat bercocok tanam di sawah, orang-orang berburu binatang, para nelayan berburu ikan (jaring, panah, mangail), dan para pelaut berlayar dengan perahu di saumdera. Selain itu, tokoh *To Manurung* juga mengajarkan dan memberi

spirit dengan pesan moral agar orang-orang kampung, gunung dan pantai bekerja keras, saling bergotong royong. Di samping itu, juga agar anak-anak sekolah di kampung, gunung, pantai dan pulau berangkat ke sekolah. (Wawancara tanggal 27 April 2015).

Pesan moral dari spirit tokoh *To Manurung* pada kejadian pertama ini dapat dibaca pada narasi pertama dan narasi kedua yang tertulis di dalam naskah, yaitu:

Narasi Pertama:

Ketika To Manurung, penghuni Botting Langi (Negeri Kayangan) turun dari langit, diberikanlah petunjuk kepada manusia di bumi, berupa simbol-simbol kehidupan. To Manurung mengajarkan kepada penghuni Lino atau Bumi mengenai tata cara hidup, bercocok tanam, cara berburu hingga cara berlayar lewat tarian dan suara.

Narasi Kedua:

To Manurung menitiskan manusia Bugis-Makassar Assulapa Appa atau persegi empat. Manusia sempurna berwawasan empat penjuru angin. Wawasan dari hasil belajar dan pengalaman merantau. Sempurna karena telah mempunyai pengalaman, ilmu dan kemampuan dari segala aspek kehidupan. Mereka saling membantu dan bergotong-royong. Mereka sanggup bekerja keras sampai pekerjaan atau tugas selesai. Haram berhenti ditengah jalan sebelum cita-cita tercapai. Bagi mereka, kegagalan sama dengan maut. Kalau layar sudah berkembang, bila kemudi telah terpasang, meski diserang badai dan topan, walau dihempas ombak dan gelombang, biarkan kemudi patah, biarkan layar robek, lebih baik tenggelam daripada biduk surut ke pantai.

Tokoh *To Manurung* memberi pesan moral dengan simbol-simbol agar manusia belajar dan saling berinteraksi, serta menciptakan harmonisasi.

Kejadian kedua yang diberi sub judul: “Manusia Mesin Memuntahkan Api” dengan durasi penunjuk pemanggungan 20 Menit, yang disebut oleh

penulis naskah drama sebagai peristiwa “Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi”. Secara tersirat Tokoh *To Manurung* memberi pesan moral, agar manusia tidak tergoda dan tergilas oleh “Gejala Zona Mabuk Teknologi”. Tokoh *To Manurung* memberi spirit dan pesan moral, antara lain: (a) agar manusia tidak menyelesaikan masalah secara kilat, baik dari masalah agama, hukum sampai masalah gizi; (b) agar manusia tidak memuja teknologi; (c) agar manusia tidak menghamburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu; (d) agar manusia tidak menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar; (e) agar manusia tidak mencintai teknologi dalam wujud mainan; (f) agar manusia tidak menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut.

Pesan moral lain yang diberikan oleh tokoh *To Manurung* pada kejadian kedua ini, secara tersirat, yaitu melawan segala perbuatan atau tindakan kekerasan yang disebabkan oleh dunia modernitas, yang menyebabkan manusia telah menjadi mesin pembunuh, seperti misalnya: keributan industri, sirene, mobil, rel kereta api, pesawat udara, dll, yang mengantar manusia menjadi “Manusia Mesin” atau “Manusia Robot” dengan lidah api raksasa di mulutnya. Manusia Mesin yang hanya menciptakan kekacauan, kesimpang-siuran, ketidaknormalan, dan ketidakadilan.

Selain itu, pada kejadian kedua ini, Tokoh *To Manurung* memberi spirit dan pesan moral, antara lain: (1) agar anak-anak sekolah tidak mabuk main game dan robot; (2) agar manusia tidak melakukan korupsi, agar para

anggota DPR tidak berkelahi; (3) agar para pelajar, mahasiswa, dan militer tidak melakukan kekerasan.

Kejadian ketiga yang diberi sub judul “*To Manurung Dengan Sayap Posmo*” dengan durasi penunjuk pertunjukan 25 menit, yang oleh penulis naskah menyebutnya kejadian ini sebagai peristiwa dimana Tokoh *To Manurung* muncul dalam “Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch”. Menurut penulis naskah, kejadian ini berdasarkan referensial atau diberi istilah “Latar Otak”, muncul Tokoh *To Manurung* dengan spirit dan pesan moral, antara lain: (1) agar manusia mengakui bahwa seni, cerita, permainan, agama, alam, dan waktu adalah mitra yang setara dalam evolusi teknologi karena semuanya memberi santapan pada jiwa dan mengisi kerinduannya; (2) agar manusia mengungkapkan betapa bermaknanya menjadi manusia dan memanfaatkan teknologi dalam pengungkapan tersebut; (3) agar manusia mengapresiasi kehidupan dan menerima kematian; dan (4) agar manusia menikmati buah kemajuan teknologi dan menyesuaikannya dengan Tuhan kita, gereja kita, mesjid kita, ataupun keyakinan spiritual kita.

Kejadian ketigan ini, sebagai bagian akhir naskah drama “*Spirit Of To Manurung*”, tokoh *To Manurung* menyampaikan pesan bahwa multikulturalisme di era postmodern (posmo) memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Multikulturalisme menanamkan suatu pendekatan yang menawarkan paradigma kebudayaan

untuk mengerti perbedaan-perbedaan yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat kita dan dunia. Multikulturalisme mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda menjalani hidup mandiri dan terlibat dalam saling interaksi minimal sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama.

Kejadian ketiga ini, Tokoh *To Manurung* juga menyampaikan pesan moral melalui narasi di bawah ini:

Narasi Ketiga:

Suara mewujudkan kata. Kata mewujudkan perbuatan. Perbuatan mewujudkan manusia. Manusia memanusiaikan manusia. Membuktikannya dalam dunia realitas. Karena kita memiliki harga diri dan kehormatan, disertai dengan kesucian hati, kejujuran, keteguhan, keberanian, kerja keras dan ketekunan, kecendekiaan, daya saing yang tinggi, kemerdekaan, kesolideran. Manusia yang benar-benar Manusia adalah: Orang yang dapat dipercaya dan diandalkan. Orang yang memiliki tanggung jawab, rasa kesetiakawanan, dapat menghargai orang lain, dan memiliki adat dan sifat sopan santun. Orang yang selalu tepat ramalan. Orang yang ucapannya sering terbukti. Orang yang kuat pada agama. Orang yang dapat dimintai pertimbangan. Orang yang senang menerima nasihat. Orang yang diambil pandangannya. Orang yang berwibawa dan dapat didengar nasihatnya. Orang yang disegani dan dihormati karena kewibawaannya. Orang yang bahagia kehidupannya. Orang yang menjaga alam dan sekitarnya.

Narasi Keempat:

Lihatlah Kota Makassar sekarang. Pembangunan jalan lingkar, fly over dan perluasan jalan tol serta pelebaran jalan makin menegaskan kesiapan Makassar dalam menyongsong predikat sebagai kota utama di Indonesia. Gedung-gedung pencakar langit menggapai cakrawala.

Dari langit Makassar, terlihat gemerlap Graha Pena, Wisma Kalla, Phinisi UNM, Menara Bosowa, Grup Bisnis Latunrung, Menara Makassar, Gedung Kembar, Masjid Terapung, Anjungan Pantai Losari, Tanjung Bunga, Karebosi, Mall Ratu Indah, Mesjid AlMarkas, Mall Panakukang, Trans Studio, Bandara Internasional Sultan Hasanuddin.

Hanya dengan réso atau usaha keras, yang menjadi jalan bagi Tuhan untuk melimpahkan kasihnya. Di dalam kehidupan, mati berkeringat darah, masih lebih baik, dari pada mati kelaparan.

“Tumbuhkan spirit yang pantang menyerah! Banyak akal, inovatif, dan berpandangan ke depan”.

“Kapal, sebuah bangsa, sebuah negara bisa bangkit berjaya, karena adanya pemimpin yang berperan secara konkret, kreatif, berinovasi tinggi, dan berani menghadapi risiko!”

“Spirit To Manurung: Jangan takut pada ketakutan! Kita harus berani ambil resiko. Itulah inti dari syarat “kepemimpinan” untuk memimpin Kota Makassar Menuju Kota Dunia.

5. Struktur Naskah Drama “Spirit Of To Manurung” Karya Asia Ramli

Prapanca

PERTUNJUKAN RUPA SENDRATASIK SPIRIT OF TO MANURUNG STRUKTUR DRAMATIK

ADEGAN PERTAMA :

KEJADIAN PERTAMA: *To Manurung*ri botting langi ke ri lino (15 menit)

(Tubuh Alam – Gejala Zona ‘Gumpalan Asap’)

Latar Otak (referensial):

Awal proses *To Manurung* turun dari *Botting Langi* (Negeri Kayangan) ke *Lino* (Bumi), ditandai oleh 'gumpalan asap' yang menyatukan langit dan bumi. Pada proses langit dan bumi berpisah, secara bergantian bergerak antara matahari, bulan, bintang, planet, galaksi dan lain-lain, hujan deras, kilat, gemuruh angin, ombak bersahut-sahutan, pohon-pohon bergerak, terbentuklah bumi. *To Manurung* mengambil tanah di bumi dan dengan tanah itu, ia menjadikan manusia, tumbuhan, binatang atau hewan, burung-burung, dan lain-lain, sebagai simbol awal kehidupan di bumi. Ia mengajarkan manusia bercocok tanam, berburu binatang/hewan, ikan, berlayar, lewat gerak dan suara. Ia membawa kesejahteraan, kedamaian, aturan adat istiadat.



Gambar 6 : Adegan pertama 'Gejala Zona 'Gumpalan Asap', (Dokumentasi Fandy, tanggal 11-11-2013 pukul 9:36 PM, Benteng Rotterdam, Cannon 1000D)

PROSES SATU:

Panggung gelap gulita

Multimedia:

Film dan musik tiga menit:

1. Ditandai oleh 'gumpalan asap' yang menyatukan langit dan bumi. Lalu proses langit dan bumi berpisah,. Secara bergantian gambar matahari, bulan, bintang, planet, galaksi dan lain-lain, hujan deras, kilat, gemuruh angin, ombak bersahut-sahutan.
2. Pohon-pohon bergerak, gajah, kerbau, manusia purba, monyet, kijang, kupu-kupu, dan aneka ragam binatang/hewan, aneka ragam burung, aneka ragam biota laut, semua bergerak dan bersuara.
3. Para petani bercocok tanam di sawah, orang-orang berburu binatang, para nelayan berburu ikan (jaring, panah, mangail), para pelaut berlayar dengan perahu di saumdera.
4. Orang-orang kampung, gunung dan pantai bekerja keras, saling bergotong royong.
5. Anak-anak sekolah di kampung, gunung, pantai dan pulau berangkat ke sekolah.

PROSES DUA:

Panggung gelap dipenuhi dengan “gumpalan asap” dari gunsmoks.

Musik tiga menit:

Bunyi gong, vokal purba,

Hujan deras, kilat, gemuruh angin, ombak bersahut-sahutan, dll.

PROSES TIGA:

1. Lighting/cahaya bergantian warna sebagai simbol matahari, bulan, bintang, planet, galaksi dan lain-lain.
2. Pohon-pohon bergerak cepat. Gajah, manusia purba, monyet, kijang, kupu-kupu, semua bergerak cepat, dan bersuara ketakutan, lalu menghilang ke belakang panggung.
3. Bunyi Gong. Lalu pui-pui. Lalu suara alam, beragam suara burung dan binatang/hewan.
4. Cahaya hijau menyoroti pohon-pohon yang bergerak pelan ke atas panggung.
5. Cahaya menyoroti *To Manurung* di atas usungan yang diangkat oleh 4 lelaki *asulapappa*, dengan pengring 2 bidadari. *To Manurung* dengan kostum serba putih dengan payung daun lontar seolah turun dari langit, lalu ketika tiba di bumi, ia mengambil tanah, dan dengan tanah itu, ia menjadikan manusia, tumbuhan, binatang/hewan, burung-burung, dan lain-lain, sebagai simbol awal kehidupan di bumi.
6. Lalu semua berhenti. hening. sisa hujan dan angin semilir.

NARASI:

Ketika *To Manurung*, penghuni Botting Langi (Negeri Kayangan) turun dari langit, diberikanlah petunjuk kepada manusia di bumi, berupa simbol-simbol kehidupan. *To Manurung* mengajarkan kepada penghuni Lino atau Bumi mengenai tata cara hidup, bercocok tanam, cara berburu hingga cara berlayar lewat tarian dan suara.

PROSES EMPAT (10 MENIT):

Musik garapan dan cahaya untuk beberapa peristiwa di bawah ini:

1. Tiga penari Pelangi Bidadari menari menghiasi alam
2. Dua actor Manusia Purba membawa kampak dan tombak menarikan Tarian Purba.
3. Dua penari menarikan Tarian Kijang.
4. Satu actor Manusia Gajah menarikan Tarian Gajah.
5. Dua penari menarikan Tarian Kupu-kupu.
6. Satu actor menarikan Tarian Kerbau.
7. Dua aktor menarikan Tarian Monyet.

8. Delapan anak-anak kecil secara lugu bermain-main dengan permainan anak-anak.

NARASI:

To Manurung menitiskan manusia Bugis-Makassar Assulapa Appa atau persegi empat. Manusia sempurna berwawasan empat penjuru angin. Wawasan dari hasil belajar dan pengalaman merantau. Sempurna karena telah mempunyai pengalaman, ilmu dan kemampuan dari segala aspek kehidupan. Mereka saling membantu dan bergotong-royong. Mereka sanggup bekerja keras sampai pekerjaan atau tugas selesai. Haram berhenti ditengah jalan sebelum cita-cita tercapai. Bagi mereka, kegagalan sama dengan maut.

Kalau layar sudah berkembang, bila kemudi telah terpasang, meski diserang badai dan topan, walau dihempas ombak dan gelombang, biarkan kemudi patah, biarkan layar robek, lebih baik tenggelam dari pada biduk surut ke pantai.

PROSES LIMA :

1. Para actor atau penari itu saling berinteraksi, menciptakan harmonisasi.
2. Penari Pelangi Bidadari seperti mulai belajar menarikan tari Pagellu
3. Penari Kupu-kupu mulai belajar menarikan tari Pakarena
4. Manusia purba mulai belajar menarikan tarian Perahu dan Sepak Raga
5. Anak-anak kecil mulai belajar menarikan tari Ganrang Bulu.

PROSES ENAM:

1. Pada saat para penari itu bermain gembira, tiba-tiba warna cahaya bergantian dengan cepat. Asap gangsmok memenuhi zona panggung. Musik keributan industry, sirene, mobil, rel kereta api, pesawat udara, mengantar Manusia Mesin dan Dua Robot di tengah gumpalan asap gunsmoks dengan api di tangan dihembuskan ke seluruh aktor/penari. Terjadi huru hara. Para aktor/penari histeria berlari, lintang pukang, dan lenyap oleh lidah api raksasa. (di sini cahaya glamour dimainkan. Lalu cahaya ke suasana peristiwa yang lain).
2. Lalu cahaya menyoroti 4 aktor memainkan musik “Angin Puting Beliung” mengelilingi Manusia Mesin dan Dua Robot, lalu keempatnya menghilang.
3. Lalu cahaya menyoroti Manusia Mesin dan Dua Robot memuntahkan api. Terjadi huru hara. Para aktor/penari histeria berlari, lintang pukang, dan lenyap oleh lidah api raksasa.

ADEGAN KEDUA :

KEJADIAN KEDUA: manusia mesin memuntahkan api (20 menit)
(Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi)

Latar Otak (referensial):

Gejala Zona Mabuk Teknologi terdiri atas: Gejala pertama: Kita lebih menyukai penyelesaian masalah secara kilat, dari masalah agama, hukum sampai masalah gizi. Gejala kedua: Kita takut sekaligus memuja teknologi. Gejala ketiga: Kita menghamburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu. Gejala keempat: Kita menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar. Gejala kelima: Kita mencintai teknologi dalam wujud mainan. Gejala keenam: Kita menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut.



Gambar 7: Adegan kedua “ Gejala Zona Mabuk Teknologi”, (Dokumentasi Fandy, tanggal 11-11-2013 pukul: 09. 48 PM, Benteng Rotterdam, Cannon 1000D)

PROSES SATU:

Panggung gelap gulita
Multimedia

Film dan musik 3 menit

1. Suasana keributan industry. Sirene. Mobil, rel kereta api, pesawat udara, kapal-kapal, anak-anak sekolah mabuk main game dan robot.
2. Sidang korupsi, perkelahian anggota DPR, kekerasan militer.
3. Gedung-gedung pencakar langit kota-kota dunia.

4. Iklan, bailgo politik, mahasiswa, kampus, wisuda.
5. Tawuran, tabrakan mobil, bom bali, tsunami, pesawat jatuh.

PROSES DUA (2 MENIT):

Musik:

Mungkin bisa bunyi industry, sirene, mobil, rel kereta api, pesawat udara, mengantar manusia mesin di tengah gumpalan asap gangsmok dengan api di tangan dihembuskan ke seluruh aktor/penari. Terjadi huru hara. Para aktor atau penari histeria berlari, lintang pukang, dan lenyap oleh lidah api raksasa. (di sini cahaya glamour dimainkan. Lalu cahaya ke suasana peristiwa yang lain).

PROSES TIGA (16 MENIT)

Musik:

Mungkin setelah itu, musik dapat digarap dengan irama r & b, hip hop, akapela, atau semacamnya, termasuk cahaya untuk situasi di bawah ini:

1. Manusia Mesin memainkan dan menyemburkan api di tangannya dan Dua Robot pengawalnya, bergerak patah-patah dan kadang membuat kelucuan (2 menit).
2. Delapan orang anak-anak kecil dengan pakaian seragam memainkan alat *game*.
3. Delapan penari dengan pakain kemeja berdasi (casual) menarikan tarian Kapitalis Modern-Kontemporer (tubuh beradu tubuh), setelah itu mereka ke belakang panggung untuk ganti kostum dengan kostum multietnik (7 menit).
4. Dua aktor dengan kostum *passapu* tinggi warna merah, dan dua aktor dengan kostum militer, serta dua aktor dengan kostum gamis putih bercelana gantung sampai di betis menarikan Tarian Besi (7 menit)
5. Mungkin ada lagi beberapa aktor membawa pamlet, beragam bendera, dan menarikan tarian Perang Bendera di tengah peperangan Tarian Besi.
6. Satu aktor memerankan Manusia Televisi membawa berita di daerah konflik (daerah perang)
7. Tarian Barongsai sesekali bergerak dari bawah samping kiri dan kanan panggung.
8. Manusia Mesin tak henti memuntahkan api, menciptakan konflik, teror, intrik, dan perang.

9. Satu aktor dengan kostum Toga menarik tarian Kertas Terbakar sambil menyanyikan lagu: Gaudiamus Igitur bersama-sama dengan seluruh pemusik dan pendukung lainnya.
10. Manusia Toga menghilang ke belakang atau ke samping panggung bersama para enam actor Penari Besi dan Manusia Mesin serta Dua Robot diantar dengan lagu “Gaudiamus Igitur”.
11. Tiba-tiba warna cahaya bergantian dengan cepat. Lalu panggung gelap gulita.

ADEGAN KETIGA :

KEJADIAN KETIGA: *To Manurung Dengan Sayap Posmo* (25 Menit)

(Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch)

Latar Otak (referensial):

Gejala ini mengakui bahwa seni, cerita, permainan, agama, alam, dan waktu adalah mitra yang setara dalam evolusi teknologi karena semuanya memberi santapan pada jiwa dan mengisi kerinduannya. Mengungkapkan betapa bermaknanya menjadi manusia dan memanfaatkan teknologi dalam pengungkapan tersebut. Mengapresiasi kehidupan dan menerima kematian. Menikmati buah kemajuan teknologi dan menyesuaikannya dengan Tuhan kita, gereja kita, mesjid kita, ataupun keyakinan spiritual kita.

Multikulturalisme di era postmodern (posmo) memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Multikulturalisme menanamkan suatu pendekatan yang menawarkan paradigma kebudayaan untuk mengerti perbedaan-perbedaan yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat kita dan dunia. Multikulturalisme mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda menjalani hidup mandiri dan terlibat dalam saling interaksi minimal sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama.



Gambar 8: Adegan ketiga “Gejala Zona High Tech High Touch” (Dokumentasi Fandy, tanggal 11-11-2013 pukul: 9: 46 PM, Benteng Rotterdam, Cannon 1000D) .

PROSES SATU: panggung gelap gulita

Multimedia: film 3 menit

1. Keindahan negeri, gunung dan laut, orang-orang yang saling berjabat tangan, orang-orang di gereja, di mesjid, tempat suci budha dan hindu, orang-orang dari segala suku-bangsa saling bertemu dan saling menghormati.
2. Tokoh-tokoh panutan dunia, Indonesia, dan Makassar.
3. Kemegahan kota Makassar, fly over, Graha Pena, Wisma Kalla, Phinisi UNM, Menara Bosowa, Grup Bisnis Latunrung, Menara Makassar, Masjid Terapung, Anjungan Pantai Losari, Karebosi, Mall Ratu Indah, Mesjid AlMarkas, Mall Panakukang, Trans Studio, Bandara Internasional Sultan Hasanuddin.
4. Dokumentasi Film Perahu Nuh.

PROSES DUA:

Panggung penuh asap gangsmok, lalu pelan menyoroti *To Manurung*
Di atas usungan empat lelaki asulapa, diiringi tiga bidadari.

musik:

Gong, pui-pui, liturgi, doa-doa keselamatan

Mengantar *To Manurung* turun dari langit ke bumi (2 menit)

NARASI (1 MENIT):

Suara mewujudkan kata. Kata mewujudkan perbuatan. Perbuatan mewujudkan manusia. Manusia memanusiakan manusia. Membuktikannya dalam dunia realitas. Karena kita memiliki harga diri dan kehormatan, disertai dengan kesucian hati, kejujuran, keteguhan, keberanian, kerja keras dan ketekunan, kecendekiaan, daya saing yang tinggi, kemerdekaan, kesolideran.

Manusia yang benar-benar Manusia adalah: Orang yang dapat dipercaya dan diandalkan. Orang yang memiliki tanggung jawab, rasa kesetiakawanan, dapat menghargai orang lain, dan memiliki adat dan sifat sopan santun. Orang yang selalu tepat ramalan. Orang yang ucapannya sering terbukti. Orang yang kuat pada agama. Orang yang dapat dimintai pertimbangan. Orang yang senang menerima nasihat. Orang yang diambil pandangannya. Orang yang berwibawa dan dapat didengar nasihatnya. Orang yang disegani dan dihormati karena kewibawaannya. Orang yang bahagia kehidupannya. Orang yang menjaga alam dan sekitarnya.

PROSES TIGA (20 MENIT)

1. Cahaya menyoroti *To Manurung* di atas usungan 4 lelaki *asulapappa* diiringi tiga bidadari. *To Manurung* dengan kostum serba putih dengan payung daun lontar seolah turun dari langit, menyaksikan kehidupan di bumi.
2. Delapan penari menarikan Tarian Multietnik, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung* (7 menit).
3. Lalu muncul Tarian Barongsai dari kelompok etnik Tionghoa, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung* (7 menit).
4. Muncul Manusia Purba berinteraksi dengan Profesi Agama Islam, Kristen, Budha, Hindu secara harmoni, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*.
5. Muncul Manusia Robot berinteraksi dengan Penari Monyet secara harmoni, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*.
6. Muncul Delapan orang anak-anak kecil berinteraksi dengan Manusia Toga secara harmoni setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*
7. Penari Kupu-kupu dan Penari Bidadari Pelangi, Penari Kijang berinteraksi dengan Penari Tarian Besi, Kerbau dan Gajah secara harmoni, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*.

PROSES EMPAT (2 MENIT):

Musik:

Gong. Lalu pui-pui. Lalu doa-doa keselamatan. Semua pemain membentuk komposisi perahu pinisi. *To Manurung* di atas pinisi (di atas usungan).

Multimedia:

Film 2 menit: anjungan pantai losari, mesjid terapung dan Kemegahan kota makassar

NARASI:

Lihatlah Kota Makassar sekarang. Pembangunan jalan lingkar, fly over dan perluasan jalan tol serta pelebaran jalan makin menegaskan kesiapan Makassar dalam menyongsong predikat sebagai kota utama di Indonesia. Gedung-gedung pencakar langit menggapai cakrawala.

Dari langit Makassar, terlihat gemerlap Graha Pena, Wisma Kalla, Phinisi UNM, Menara Bosowa, Grup Bisnis Latunrung, Menara Makassar, Gedung Kembar, Masjid Terapung, Anjungan Pantai Losari, Tanjung Bunga, Karebosi, Mall Ratu Indah, Mesjid AlMarkas, Mall Panakukang, Trans Studio, Bandara Internasional Sultan Hasanuddin.

Hanya dengan *résó* atau usaha keras, yang menjadi jalan bagi Tuhan untuk melimpahkan kasihnya. Di dalam kehidupan, mati berkeringat darah, masih lebih baik, dari pada mati kelaparan.

“Tumbuhkan spirit yang pantang menyerah! Banyak akal, inovatif, dan berpandangan ke depan”.

“Kapal, sebuah bangsa, sebuah negara bisa bangkit berjaya, karena adanya pemimpin yang berperan secara konkret, kreatif, berinovasi tinggi, dan berani menghadapi risiko!”

“Spirit of *To Manurung*: Jangan takut pada ketakutan! Kita harus berani ambil resiko. Itulah inti dari syarat “kepemimpinan” untuk memimpin Kota Makassar Menuju Kota Dunia.

Cahaya terang benderang di tengah asap (gangsmok)

Perlahan redup

Pertunjukan selesai

Makassar, 12 Oktober 2013

B. PEMBAHASAN

1. Pesan Moral Tokoh *To Manurung* pada Adegan Peradaban Modern dalam Naskah Drama *Spirit Of To Manurung*

Pesan moral Tokoh *To Manurung* dalam naskah drama “*Spirit Of To Manurung*” karya Asia Ramli Prepanca pada adegan peradaban modern ditemukan di dalam naskah drama, antara lain pada Adegan Pertama : Kejadian Pertama: *To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino* (15 menit) atau (Tubuh Alam – Gejala Zona ‘Gumpalan Asap’), Adegan Kedua : Kejadian Kedua: *Manusia Mesin Memuntahkan Api* (20 menit) (Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi), Adegan Ketiga : Kejadian Ketiga: *To Manurung Dengan Sayap Posmo* (25 Menit). (Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch).

Kejadian pertama “*To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino*” Tokoh *To Manurung* menitiskan pesan moral kepada manusia agar dapat belajar, bekerja keras, dan saling bergotong royong, agar manusia hidup sejahtera, penuh kedamaian, saling berinteraksi, serta menciptakan harmonisasi dengan tidak melupakan adat istiadat.

Kejadian kedua yang diberi sub judul: “*Manusia Mesin Memuntahkan Api*”, yang disebut oleh penulis naskah drama sebagai peristiwa “*Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi*”, *To Manurung* memberi pesan moral bagaimana manusia tidak memuja teknologitidak menghamburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu, agar

manusia tidak menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar, dan melawan segala perbuatan atau tindakan kekerasan yang disebabkan oleh dunia modernitas.

Kejadian ketiga “*To Manurung Dengan Sayap Posmo*”, Tokoh *To Manurung* muncul dalam “Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch”. Tokoh *To Manurung* menyampaikan spirit dan pesan moral kepada manusia agar manusia mengakui bahwa seni, cerita, permainan, agama, alam, dan waktu adalah mitra yang setara dalam evolusi teknologi karena semuanya memberi santapan pada jiwa dan mengisi kerinduannya. Agar manusia mengungkapkan betapa bermaknanya menjadi manusia dan memanfaatkan teknologi dalam pengungkapan tersebut. Agar manusia menikmati buah kemajuan teknologi dan menyesuaikannya dengan Tuhan kita, gereja kita, mesjid kita, ataupun keyakinan spiritual kita.

Pesan-pesan tokoh *Tomanurung* tersebut di atas, adalah pesan-pesan moral yang telah turun temurun menjadikan pegangan bagi masyarakat Bugis-Makassar. Pesan moral tersebut selaras dengan pesan-pesan moral mengenai kebaikan, yaitu seperti yang dikemukakan oleh Budi Istanto (2007:4), bahwa pada hakekatnya, moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedang etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi.

Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Hendrowibowo (2007: 84), yaitu moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-

patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia, sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Magnis Suseno yang dikutip Hendrowibowo; moral adalah sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik, karena ia sadar akan tanggungjawabnya sebagai manusia. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani (Hendrowibowo, 2007: 85).

Pesan moral Tokoh *To Manurung* yang disampaikan melalui naskah dan pertunjukan drama “*Spirit Of To Manurung*” mengandung pesan moral keindahan melalui peristiwa narasi, artistic adegan, gerak atau tari, kostum/rias, property, multimedia (film), lightingting, dan music. Pesan moral melalui keindahan pertunjukan ini selaras dengan yang disampaikan oleh Antony Ashley Cooper yang sangat terpujau dan tertarik pada pemikiran filsafat tentang keindahan, mengatakan bahwa di dalam setiap keindahan yang dijalani oleh manusia terdapat keindahan moral, bahwa hidup bermoral adalah sesungguhnya hidup yang indah. Keindahan moral (moral beauty) terletak pada perimbangan yang sebenarnya dari apa yang disebut *public* dan *private affections*, perimbangan dari dorongan –

dorongan social, dan menghasilkan suatu hidup indah yang bulat dan harmonis. Teori ini adalah estetisisme moral. (Poespoprodjo 1999 : 135).

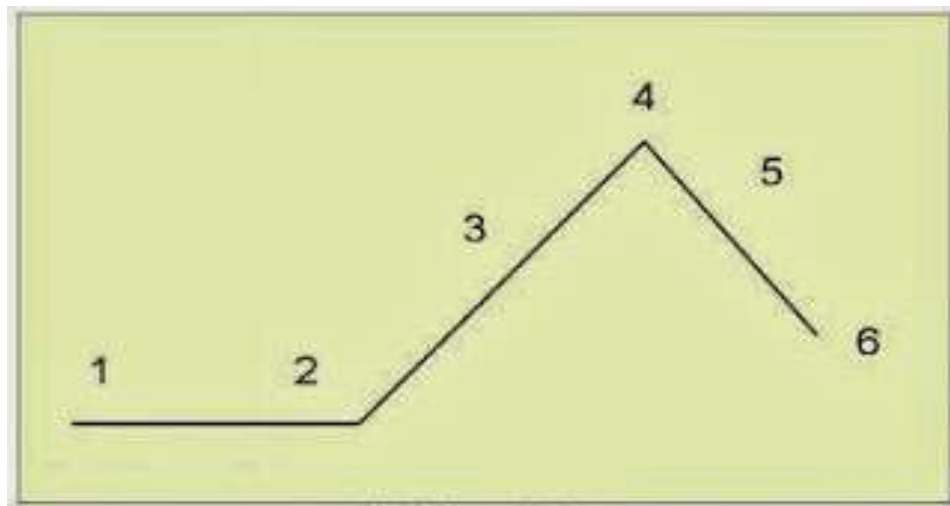
Pesan Moral Tokoh *To Manurung* pada Adegan Peradaban Modern dalam Naskah Drama *Spirit Of To Manurung*, yaitu tokoh *To Manurung* menyampaikan pesan bahwa multikulturalisme di era postmodern (posmo) memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Multikulturalisme menanamkan suatu pendekatan yang menawarkan paradigma kebudayaan untuk mengerti perbedaan-perbedaan yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat kita dan dunia. Multikulturalisme mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda menjalani hidup mandiri dan terlibat dalam saling interaksi minimal sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama.

2. Struktur Naskah Drama “Spirit Of *To Manurung*” Karya Asia Ramli Prapanca

Berdasarkan hasil penelitian, bentuk dan struktur naskah “*Spirit Of To Manurung*” merupakan bentuk dan struktur naskah drama non realis yang struktur naskahnya dibangun dari 3 kejadian, yang masing-masing kejadian diberi sub judul. Adegan Pertama : Kejadian Pertama: *To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino* (15 menit) atau (Tubuh Alam – Gejala Zona

‘Gumpalan Asap’), Adegan Kedua : Kejadian Kedua: Manusia Mesin Memuntahkan Api (20 menit) (Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi), Adegan Ketiga : Kejadian Ketiga: *To Manurung Dengan Sayap Posmo* (25 Menit). (Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch).

Struktur Naskah Drama “*Spirit Of To Manurung*” Karya Asia Ramli Prapanca, menurut peneliti mengacu pada struktur dramatic yang dikembangkan oleh Hudson (Wiliiam Henry Hudson) seperti yang dikutip oleh Yapi Tambayong dalam buku *Dasar-dasar Dramaturgi* (1982). Plot dramatik tersusun menurut apa yang dinamakan dengan garis laku. Garis laku tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 9 : *Skema Hudson*

Garis laku lakon dalam skema ini juga melalau bagian-bagian tertentu yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Eksposisi

Adegan Pertama atau Kejadian Pertama, yaitu pada saat *To Manurung* turun dari *Boting Langi* (Negeri Kayangan) ke *Lino* (Bumi), ditandai oleh gejala zona ‘gumpalan asap’ yang kemudian memisahkan langit dan bumi. Di bumi, *To Manurung* mengajarkan mengenai tata cara hidup, bercocok tanam, cara berburu hingga cara berlayar lewat tarian dan suara. *Spirit Of To Manurung* menitikkan tradisi manusia Bugis-Makassar *Assulapa Appa* atau persegi empat. Manusia sempurna berwawasan empat penjuru angin. Sempurna karena telah mempunyai pengalaman, ilmu dan kemampuan dari segala aspek kehidupan. Mereka saling membantu dan bergotong-royong secara harmoni.

2. Insiden permulaan

Adegan kedua atau Kejadian kedua: manusia mesin memuntahkan api (Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi). Mengisahkan tentang kehidupan manusia yang meninggalkan mitos *To Manurung* dan lebih percaya pada logos modernitas. Gejala kehidupan manusia melingkar dalam ‘zona mabuk teknologi’, seperti yang disebutkan Naisbitt. Gejala pertama: Kita lebih menyukai penyelesaian masalah secara kilat, dari masalah agama, hukum sampai masalah gizi. Gejala kedua: Kita takut sekaligus memuja teknologi. Gejala ketiga: Kita menghamburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu. Gejala keempat: Kita

menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar. Gejala kelima: Kita mencintai teknologi dalam wujud mainan. Gejala keenam: Kita menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut. Spirit gotong royong secara harmoni berubah menjadi spirit kekuasaan yang memerintah. Manusia diciptakan seperti mesin pembunuh. Gejala atomik ini menyimpan problem yang mereka pikul bukan sekedar persoalan intelektual, melainkan lebih banyak pada tekanan emosional, dan kita dapat menyebutnya, sebagai krisis eksistensial. Perlu waktu lama bagi mereka untuk mengatasi krisis ini, namun di akhir perjuangan itu mereka mendapat imbalan berupa pandangan yang mendalam tentang hakikat materi serta hubungannya dengan jiwa manusia.

3. Pertumbuhan laku

Bagian ini merupakan tindak lanjut dari insiden-insiden yang teridentifikasi tersebut. Konflik-konflik yang terjadi antara karakter-karakter semakin menanjak, dan semakin mengalami komplikasi yang ruwet. Jalan keluar dari konflik tersebut terasa samar-samar dan tak menentu. Suasana keributan industry. Sirene. Mobil, rel kereta api, pesawat udara, kapal-kapal, anak-anak sekolah mabuk main game dan robot. Sidang korupsi, perkelahian anggota DPR, kekerasan militer. Gedung-gedung pencakar langit kota-kota dunia. Iklan, bailgo politik, mahasiswa, kampus, wisuda. Tawuran, tabrakan

mobil, bom bali, tsunami, pesawat jatuh, dll. Mengantar manusia mesin di tengah gumpalan asap gangsmok dengan api di tangan dihembuskan ke seluruh aktor/penari. Terjadi huru hara. Para aktor/penari histeria berlari, lintang pukang, dan lenyap oleh lidah api raksasa. (di sini cahaya glamour dimainkan. Lalu cahaya ke suasana peristiwa yang lain).

4. Krisis atau Titik Balik.

Krisis adalah keadaan di mana lakon berhenti pada satu titik yang sangat menegangkan atau menggelikan sehingga emosi penonton tidak bisa apa-apa. Bagi Hudson, klimaks adalah tangga yang menunjukkan laku yang menanjak ke titik balik, dan bukan titik balik itu sendiri. Sedangkan titik balik sudah menunjukkan suatu peleraian di mana emosi lakon maupun emosi penonton sudah mulai menurun.

Hal tersebut dapat dilihat pada adegan Manusia Mesin memainkan dan menyemburkan api di tangannya dan Dua Robot pengawalnya. Delapan penari dengan pakain kemeja berdasi (casual) menarikan tarian Kapitalis Modern-Kontemporer (tubuh beradu tubuh). Dua aktor dengan kostum *passapu* tinggi warna merah, dan dua aktor dengan kostum militer, serta dua aktor dengan kostum gamis putih bercelana gantung sampai di betis menarikan Tarian Besi. Ada lagi beberapa aktor membawa pamlet, beragam bendera,

dan menarikan tarian Perang Bendera di tengah peperangan Tarian Besi. Satu aktor memerankan Manusia Televisi membawa berita di daerah konflik (daerah perang). Manusia Mesin tak henti memuntahkan api, menciptakan konflik, teror, intrik, dan perang. Satu aktor dengan kostum Toga menarikan tarian Kertas Terbakar sambil menyanyikan lagu: GAUDIAMUS IGITUR bersama-sama dengan seluruh pemusik dan pendukung lainnya.

5. Penyelesaian atau Penurunan Laku

Penyelesaian atau denouement yaitu bagian lakon yang merupakan tingkat penurunan emosi dan jalan keluar dari konflik tersebut sudah menemukan jalan keluarnya. Dalam “*Spirit Of To Manurung*” ditandai dengan adegan ketiga atau kejadian ketiga, yaitu: *To Manurung Dengan Sayap Posmo* (Tubuh Multikultural – Gejala Zona *High Teach - High Touch*). Mengisahkan tentang kehidupan manusia yang mengakui bahwa seni, cerita, mitos, permainan, agama, alam, dan waktu adalah mitra yang setara dalam evolusi teknologi karena semuanya memberi santapan pada jiwa dan mengisi kerinduannya. Mengungkapkan betapa bermaknanya menjadi manusia dan memanfaatkan teknologi dalam pengungkapan tersebut. Mengapresiasi kehidupan dan menerima kematian. Menikmati buah kemajuan teknologi dan menyesuaikannya dengan Tuhan kita, gereja kita, mesjid kita, ataupun keyakinan spiritual kita.

Spirit Of *To Manurung* menitikkan kehidupan multikultural yang memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda, saling berinteraksi sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama. Hanya dengan *résó* atau usaha keras, yang dilandasai moral dan penghormatan pada keberagaman budaya, yang menjadi jalan bagi Tuhan untuk melimpahkan kasihnya. Itulah spirit “kepemimpinan” *To Manurung* untuk memimpin Kota Makassar Menuju Kota Dunia.

6. Catastroph

Semua konflik yang terjadi dalam sebuah lakon bisa diakhiri, baik itu akhir sesuatu yang membahagiakan maupun akhir sesuatu yang menyedihkan. Dalam lakon “Spirit Of *To Manurung*”, cerita diakhir dengan kebahagiaan, yaitu ditandai dengan suasana gambar multimedia tentang: Keindahan negeri, gunung dan laut, orang-orang yang saling berjabat tangan, orang-orang di gereja, di mesjid, tempat suci budha dan hindu, orang-orang dari segala suku-bangsa saling bertemu dan saling menghormati. Muncul tokoh-tokoh panutan dunia, Indonesia, dan Makassar. Muncul film Kemegahan kota Makassar, fly over, Graha Pena, Wisma Kalla, Phinisi UNM, Menara Bosowa, Grup Bisnis Latunrung, Menara Makassar, Masjid

Terapung, Anjungan Pantai Losari, Karebosi, Mall Ratu Indah, Mesjid AlMarkas, Mall Panakukang, Trans Studio, Bandara Internasional Sultan Hasanuddin. Muncul cahaya menyoroti To Manurung di atas usungan 4 lelaki *asulapappa* diiringi tiga bidadari. *To Manurung* dengan kostum serba putih dengan payung daun lontar seolah turun dari langit, menyaksikan kehidupan di bumi. Muncul Manusia Robot berinteraksi dengan Penari Monyet secara harmoni, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*. Muncul Delapan orang anak-anak kecil berinteraksi dengan Manusia Toga secara harmoni setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*. Muncul penari Kupu-kupu dan Penari Bidadari Pelangi, Penari Kijang berinteraksi dengan Penari Tarian Besi, Kerbau dan Gajah secara harmoni, setelah itu mereka membuat komposisi di dekat usungan *To Manurung*. Terdengar music dan doa-doa keselamatan. semua pemain membentuk komposisi perahu pinisi. *To Manurung* di atas pinisi (di atas usungan) menyampaikan pesan moral:

Hanya dengan réso atau usaha keras, yang menjadi jalan bagi Tuhan untuk melimpahkan kasihnya. Di dalam kehidupan, mati berkeringat darah, masih lebih baik, dari pada mati kelaparan. “Tumbuhkan spirit yang pantang menyerah! Banyak akal, inovatif, dan berpandangan ke depan”. “Kapal, sebuah bangsa,

sebuah negara bisa bangkit berjaya, karena adanya pemimpin yang berperan secara konkret, kreatif, berinovasi tinggi, dan berani menghadapi risiko!”. “Spirit To Manurung: Jangan takut pada ketakutan! Kita harus berani ambil resiko. Itulah inti dari syarat “kepemimpinan” untuk memimpin Kota Makassar Menuju Kota Dunia. Lalucahaya terang benderang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pesan Moral Tokoh *To Manurung* pada Adegan Peradaban Modern dalam Naskah Drama *Spirit Of To Manurung*,

Pesan moral *To Manurung* antara lain pada Adegan Pertama : Kejadian Pertama: *To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino*, Adegan Kedua : Kejadian Kedua: Manusia Mesin Memuntahkan Api, Adegan Ketiga : Kejadian Ketiga: *To Manurung Dengan Sayap Posmo*. Pada Adegan Peradaban Modern khususnya pada Adegan Kedua : Kejadian Kedua: Manusia Mesin Memuntahkan Api, dan Adegan Ketiga : Kejadian Ketiga: *To Manurung Dengan Sayap Posmo*, tokoh *To Manurung* menitiskan pesan moral kepada manusia agar manusia tidak memuja teknologi, dan melawan segala perbuatan atau tindakan kekerasan yang disebabkan oleh dunia modernitas.

Tokoh *To Manurung* juga menyampaikan spirit dan pesan moral kepada manusia agar manusia mengakui bahwa seni, cerita, permainan, agama, alam, dan waktu adalah mitra yang setara dalam evolusi teknologi karena semuanya memberi santapan pada jiwa dan mengisi kerinduannya. Agar manusia menikmati buah kemajuan teknologi dan menyesuaikannya dengan Tuhan kita, gereja kita, mesjid kita, ataupun keyakinan spiritual kita. Pesan Moral Tokoh *To Manurung* pada Adegan Peradaban Modern dalam

Naskah Drama *Spirit Of To Manurung*, yaitu tokoh *To Manurung* menyampaikan pesan bahwa multikulturalisme di era postmodern (posmo) memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain.

Multikulturalisme menanamkan suatu pendekatan yang menawarkan paradigma kebudayaan untuk mengerti perbedaan-perbedaan yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat kita dan dunia. Multikulturalisme mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda menjalani hidup mandiri dan terlibat dalam saling interaksi minimal sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama.

2. Struktur Naskah Drama “*Spirit Of To Manurung*” Karya Asia Ramli Prapanca

Struktur naskah drama “*Spirit Of To Manurung*” merupakan bentuk dan struktur naskah drama non realis yang struktur naskahnya dibangun dari 3 kejadian, yang masing-masing kejadian diberi sub judul. Adegan Pertama : Kejadian Pertama: *To Manurung Ri Botting Langi Ke Ri Lino* atau (Tubuh Alam – Gejala Zona ‘Gumpalan Asap’), Adegan Kedua : Kejadian Kedua: Manusia Mesin Memuntahkan Api (Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi), Adegan Ketiga : Kejadian Ketiga: *To Manurung Dengan Sayap*

Posmo (Tubuh Multikultural – Gejala Zona High Tech High Touch). Struktur Naskah Drama “*Spirit Of To Manurung*”

Karya Asia Ramli Prapanca, menurut peneliti mengacu pada struktur dramatik yang dikembangkan oleh Hudson (Wiliiam Henry Hudson). Garis laku lakon dalam skema ini juga melalau bagian-bagian tertentu yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Eksposisi: Adegan Pertama atau Kejadian Pertama, yaitu pada saat *To Manurung* turun dari *Boting Langi* (Negeri Kayangan) ke *Lino* (Bumi), ditandai oleh gejala zona ‘gumpalan asap’ yang kemudian memisahkan langit dan bumi. Di bumi, *To Manurung* mengajarkan mengenai tata cara hidup, bercocok tanam, cara berburu hingga cara berlayar lewat tarian dan suara.
2. Insiden permulaan, yaitu pada adegan kedua atau Kejadian kedua: Manusia Mesin memuntahkan api (Tubuh Metropolis – Gejala Zona Mabuk Teknologi. Mengisahkan tentang kehidupan manusia yang meninggalkan mitos *To Manurung* dan lebih percaya pada logos modernitas. Gejala kehidupan manusia melingkar dalam ‘zona mabuk teknologi’, seperti yang disebutkan Naisbitt. Spirit gotong royong secara harmoni berubah menjadi spirit kekuasaan yang memerintah. Manusia diciptakan seperti mesin pembunuh.
3. Pertumbuhan laku terjadi insiden-insiden yang teridentifikasi seperti anak-anak sekolah mabuk main game dan robot, sidang korupsi, perkelahian

anggota DPR, kekerasan militer, tawuran, tabrakan mobil, bom bali, tsunami, pesawat jatuh, dll. Terjadi huru hara. Manusia histeria berlari, lintang pukang, dan lenyap oleh lidah api raksasa.

4. Krisis atau Titik Balik terjadi pada saat Manusia Mesin Dua Robot pengawalnya memainkan dan menyemburkan api di tangannya. Manusia Mesin tak henti memuntahkan api, menciptakan konflik, teror, intrik, dan perang.
5. Penyelesaian atau Penurunan Laku terjadi pada saat adegan ketiga atau kejadian ketiga, saat tokoh Tomanurung menitiskan pesan moral tentang kehidupan multikultural yang memberikan sebuah pemahaman, penghargaan dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Mengacu pada visi masyarakat sebagai tempat kelompok-kelompok budaya yang berbeda, saling berinteraksi sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama. Hanya dengan *résò* atau usaha keras, yang dilandasai moral dan penghormatan pada keberagaman budaya, yang menjadi jalan bagi Tuhan untuk melimpahkan kasihnya. Itulah spirit “kepemimpinan” *To Manurung* untuk memimpin Kota Makassar Menuju Kota Dunia. Catastrophe terjadi pada saat adegan yang berakhir dengan kebahagiaan, yaitu ditandai dengan suasana gambar multimedia tentang:Keindahan negeri, gunung dan laut, orang-orang yang saling berjabat tangan, orang-orang di gereja, di mesjid,

tempat suci budha dan hindu, orang-orang dari segala suku-bangsa saling bertemu dan saling menghormati.

A. SARAN

Hasil penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki maka dari itulah kami sangat membutuhkan saran agar lebih baik depannya, dan semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkannya sebagai berikut :

- a. Memberikan kontribusi dalam memahami karya sastra naskah drama.
- b. memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kepada masyarakat khususnya pemerhati seni baik dalam lingkup lembaga atau komunitas dan masyarakat umum.
- c. Menambah khasanah penelitian tentang pengetahuan drama dalam memahami struktur-struktur naskah drama.
- d. Mengambil nilai positif atau hikmah dari naskah drama *Spirit Of To Manurung* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis dalam Buku:

- A.Latif, Misno, 2000, Teknik Analisis Data Kuantitatif, Makalah diklat Action Research Mahasiswa STAIN Jember.
- Ambarwati, dkk. *Pendekatan dan Metode Pengembangan Moral Anak Usia Dini*. Yogyakarta; FIP UNY. (makalah).
- Budi Istanto, 2007. *Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Generasi Penerus*. Yogyakarta: FIP. UNY.
- Bertens, K. "Filsafat Barat Kontemporer, Prancis". 2001. Gramedia. Jakarta
- Geertz Clifford " Religion as a cultural system " dalam Clifford geertz 1966. 87-125. Yogyakarta.
- Hendrowibowo, I. 2007. "Pendidikan Moral", Majalah *Dinamika*, FIP, UNY.
- Hendarto, Eddi. Ddk.1987. *Bimbingan dan Konseling Sekolah*. Semarang: Remaja Rosda Karya.
- Harymawan, RMA.1988. *Dramaturgi* PT.Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Kaelan, 2001. *Pendidikan Moral Pancasila*, Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
- Moleong, Lexy J.1990. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabdikan Pengalaman dalam Cerpen*. Semarang: Yayasan Adhigama
- Poerwadarminta.1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Pelras.2006. *The Bugis*. Yogyakarta : FKMB-Y
- Retnoningsih dan Soeharso. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Rahmanto, B. 1993. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sahid, Nur. 2004. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Santosa, Heru Wijaya dan Wahyuningtyas, Sri. 2010. *Pengantar Apresiasi Prosa*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Semi, Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa Raya
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : PT Grasindo
- Suwardi Endraswara (2011). *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS. ISBN 978-602-9324-02-0.
- School.1980. *Modernisasi*. Jakarta: PT Gramedia Jakarta.
- Vlekke, Bernard H.M. *Nusantara Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. hlm. 200, 263.
- Wayan Ardana, 1982, *Beberapa Metode Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Wijayanto, Asul. 2007. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

B. Sumber di Internet:

<http://wonoderyo.blogspot.com/2014/01/unsur-intrinsik-drama-materi-bahasa.html>.

<http://pengertianadalahdefinisi.blogspot.com/2013/09/struktur-dramatik-dalam-teater.html>.

<http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-drama-dan-jenis-drama.html>