

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini dilakukan tinjauan pustaka terhadap beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk melakukan komparasi, baik mengenai persamaan maupun perbedaan, antara penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, juga dipaparkan kemungkinan kontribusi dari penelitian-penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan.

Berikut ini adalah analisis beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitiannya Livingston (2010) menyimpulkan bahwa setiap mahasiswa memiliki kreativitas sendiri-sendiri. Pendidikan tinggi harus dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap mahasiswa sehingga permasalahannya bukan pada bagaimana mengajarkan kreativitas, tetapi bagaimana memahami, menggunakan, dan mengembangkan kreativitas itu. Oleh karenanya, perlu ada kajian ulang terhadap kurikulum yang saat ini berlaku, terutama kurikulum dalam pengajaran sastra. Pendidikan tinggi harus menggunakan segala sumber daya dengan cara-cara yang dapat mengembangkan pengetahuan melalui penelitian, kerjasama, koneksi, integrasi, dan sintesis. Kreativitas diperlukan untuk mencapai tujuan ini. Salah satu bentuk

commit to user

keaktivitas adalah kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan ini dilakukan melalui praktik, meskipun praktik membutuhkan waktu.

Keterkaitan antara penelitian Livingston dengan penelitian ini adalah keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu sama-sama mengembangkan kreativitas pada diri mahasiswa. Penelitian Livingston memberikan kontribusi terhadap penelitian ini dalam hal perlunya penataan ulang pada kurikulum pengajaran sastra yang dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa.

Menurut penelitian Pardede (2011), cerita pendek dapat membantu peserta didik dalam belajar bahasa. Pembelajaran di satu tempat tentu saja berbeda dengan tempat yang lain. Oleh karena itu, peran pendidik dalam ketepatan menentukan cerita pendek yang akan dipakai, sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa itu sendiri. Penelitian Pardede membuktikan bahwa cerita pendek dapat meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Penelitian ini juga memfokuskan bagaimana membiasakan pembelajaran EFL dengan mengefektifkan penggunaan cerita pendek dalam pembelajaran EFL. Setelah memberikan kriteria untuk memilih sebuah cerita pendek, penelitian difokuskan pada bagaimana memanfaatkan sebuah cerita pendek untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Kedua penelitian ini sama-sama memfokuskan pada peranan pembelajaran cerita pendek, tetapi penelitian Pardede menekankan pada hubungan antara pembelajaran cerita pendek dengan peningkatan empat keterampilan berbahasa siswa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan kreativitas melalui pembelajaran cerita pendek.

Dalam penelitiannya Khan (2011) merekomendasikan jika pendidik mengajarkan menulis dengan metode kreatif, maka akan mendorong peserta didik untuk berani menuangkan ide-idenya. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis, antara lain karena pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran atau pendekatan pembelajaran. Selama ini, peserta didik hanya belajar dengan cara membaca cerita lalu menceritakan kembali cerita tersebut. Penelitian ini juga menemukan dampak dari tes menulis kreatif pada praktik kelas di Pakistan. Data yang dikumpulkan dari kuesioner dan wawancara menemukan bahwa guru bahasa Inggris di Pakistan tidak mengajarkan kepada para siswanya bagaimana mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikatifnya. Penelitian Khan tersebut menitikberatkan pada penggunaan metode yang tepat dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif siswa dalam bahasa Inggris. Penelitian tersebut memberikan kontribusi terhadap penelitian ini, khususnya tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif, sebagai salah satu bentuk kreativitas.

Sternberg (2006) dalam penelitiannya berusaha untuk memahami sifat kreativitas, untuk menilai itu, dan untuk meningkatkan pengajaran melalui pengembangan kreativitas dan berpikir kreatif. Menurut Sternberg, pada dasarnya setiap individu memiliki kemampuan berupa kreativitas. Permasalahannya terletak pada keberanian untuk mengungkapkan kreativitas tersebut. Hal ini terkait dengan pandangan masyarakat. Artinya, sebenarnya dukungan masyarakat sangat berperan dalam berkembang dan tidaknya kreativitas yang dimiliki oleh seseorang. Namun demikian, kreativitas bukanlah sesuatu yang tidak dapat

dipelajari secara ilmiah. Oleh karena itu, berbagai penelitian terkait dengan penumbuhkembangan kreativitas sangat perlu dilakukan.

Penelitian Sternberg tersebut sedikitnya memberikan dua kontribusi terhadap penelitian ini. Pertama, penelitian Sternberg memberikan landasan yang kuat dalam hal pengembangan kreativitas dan teknik-teknik untuk mengukur kreativitas, yang juga akan dilakukan oleh peneliti. Kedua, Sternberg memiliki pemahaman yang sama dengan peneliti bahwa setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dikembangkan dan ditingkatkan.

Dalam penelitiannya Pathan (2012) mengungkapkan bahwa cerita pendek sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Hal ini karena dalam cerita pendek terdapat kisah nyata, bahasa yang kaya dan kreatif, lucu serta mengandung motivasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan cerita pendek merupakan pendekatan yang sangat efektif dan direkomendasikan. Bahkan di Libya, cerita pendek sudah menjadi bagian penting dari tugas-tugas diskusi.

Penelitian Pathan tersebut sangat bermanfaat, terutama memberikan konsep yang jelas tentang pentingnya cerita pendek diajarkan kepada para mahasiswa, karena di dalam cerita pendek terangkum berbagai nilai kehidupan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Pathan tidak mengaitkan pembelajaran cerita pendek dengan pengembangan kreativitas,

sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada model pembelajaran cerita pendek yang dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa.

Penelitian Cummins (2009) membuktikan bahwa tugas menulis kreatif memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk beradaptasi, dan menanggapi teks sastra. Penelitian ini menyajikan pemikiran dan strategi untuk praktik kelas dengan menggunakan kegiatan menulis kreatif dalam pembelajaran sastra di perguruan tinggi. Penelitian Cummins juga membuktikan bahwa menulis kreatif hendaknya diberlakukan dalam seluruh materi pembelajaran. Selain menghasilkan tulisan yang masih asli, menulis kreatif juga memberikan inspirasi bagi yang lain. Pengalaman seseorang dalam menulis kreatif dan menulis kritis akan memberikan pengalaman tersendiri. Pengalaman ini juga akan meningkatkan semangat serta prestasi belajar yang mengagumkan.

Persamaan antara penelitian Cummins dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya yang sama, yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan kreativitas, khususnya tentang menulis kreatif melalui pembelajaran sastra. Perbedaannya, penelitian Cummins tidak spesifik pada pembelajaran cerita pendek tetapi pada pembelajaran secara umum. Penelitian Cummins ini memberikan kontribusi yang besar kepada peneliti, khususnya tentang pentingnya pengembangan kreativitas pada mahasiswa.

Dalam penelitiannya Brier & Lebbin (2004) menyatakan bahwa cerita pendek merupakan sarana pembelajaran yang memiliki pengaruh yang besar karena potensinya untuk menstimulasi imajinasi siswa dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Cerita pendek mampu menjelaskan hal-hal yang

masih abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih sederhana, menunjang daya ingat, mendorong situasi belajar mengajar menjadi menyenangkan, dan mampu mengefisienkan waktu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menjelaskan pencapaian yang telah dicapai dalam hal penyampaian pembelajaran dalam kecakapan berbahasa dengan menggunakan cerita pendek. Melalui pola pikir dan sikap yang dilakukan oleh tokoh yang terdapat di dalam cerita, kecakapan berbahasa dan ketidakmampuan siswa dalam memahami literasi akan dapat diketahui lebih jauh.

Persamaan antara penelitian Brier & Lebbin dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya, yaitu cerita pendek. Brier dan Lebbin dan peneliti sama-sama meyakini bahwa pembelajaran cerita pendek dapat dipergunakan sebagai sarana edukasi dan pembentukan karakter siswa. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitiannya, Brier & Lebbin menekankan pada peran pembelajaran cerita pendek terhadap peningkatan kemampuan berbahasa, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan kreativitas melalui pembelajaran cerita pendek.

Penelitian Ibnian (2010) dengan desain *quasi experiment* menemukan pengaruh penggunaan kerangka karangan terhadap pengembangan cerita pendek dan keterampilan menulis. Penelitian ini mencoba mendeskripsikan keterampilan menulis cerita pendek yang diperlukan untuk siswa dan menemukan pengaruh penggunaan kerangka karangan terhadap pengembangan cerita pendek dan keterampilan menulis siswa. Alat pengumpulan data yang dipergunakan berbentuk *checklist* untuk mengidentifikasi keterampilan menulis cerita pendek

yang diperlukan siswa, serta tes menulis cerita pendek. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh atau efek penggunaan kerangka karangan terhadap pengembangan cerita pendek dan keterampilan menulis. Selain itu, juga ditemukan bahwa penggunaan kerangka karangan sangat membantu para siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek dan membantu para siswa dalam menulis dengan organisasi yang jelas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut Ibnian merekomendasikan kepada Departemen Pendidikan untuk: (1) lebih menekankan pengembangan kemampuan menulis cerita pendek dan keterampilan menulis kreatif di sekolah-sekolah, (2) memasukkan teknik pemetaan-cerita dalam kurikulum pengajaran bahasa, karena perannya yang besar dalam memotivasi siswa dalam kegiatan penulisan cerita pendek, (3) mempertimbangkan adanya program pelatihan (*in-service*) dan lokakarya penulisan kreatif, dan (4) merekomendasikan guru bahasa untuk menekankan kegiatan menulis kreatif sebagai proses dan bukan sebagai produk pembelajaran. Hasil penelitian Ibnian tersebut memberikan masukan yang sangat berarti, terutama dalam hal penyusunan instrumen untuk mengumpulkan data tentang kemampuan menulis cerita pendek mahasiswa. Selain itu, penelitian tersebut juga dapat dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan eksperimen dalam menguji keefektifan model pembelajaran yang disusun oleh peneliti.

Albertson dan Billingsley (2002) meneliti pengaruh paket pembelajaran yang terdiri dari strategi instruksi dan teknik pengaturan diri pada kegiatan penulisan cerita pendek. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok siswa berbakat. Sejumlah poin dipertimbangkan selama pengumpulan data, termasuk

panjang cerita, kefasihan, unsur cerita, dan waktu yang dipergunakan sebelum, selama, dan setelah penerapan paket pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan paket pembelajaran terhadap kemampuan menulis cerita yang lebih panjang, peningkatan kelancaran menulis, dan kemampuan menulis cerita dengan kualitas yang lebih baik.

Penelitian terkait telah memberikan kontribusi, terutama dalam membangun konsep tentang kemampuan menulis kreatif pada umumnya dan menulis cerita pendek pada khususnya. Setelah meninjau penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa menulis kreatif merupakan salah satu bentuk kreativitas individu, melalui kegiatan mengekspresikan pikiran, gagasan, perasaan, reaksi, dalam gaya sastra yang menarik. Penelitian tersebut juga memperkaya wawasan tentang genre penulisan kreatif, seperti cerita pendek, esai, menulis puisi, dan sebagainya.

Shorofat (2007) meneliti pengaruh penggunaan *brainstorming* dan pendekatan sinektik dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif siswa. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen diterapkan *brainstorming* dan pendekatan sinektik, sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan metode konvensional. Peneliti melakukan pretes pada tiga kelompok, kemudian guru mengajar mereka selama lima minggu, setelah itu dilakukan postes untuk mengetahui keefektifan strategi yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *brainstorming* dan pendekatan sinektik efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif siswa, dalam hal isi, organisasi,

gaya, dan mekanika penulisan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan strategi terhadap sikap siswa terhadap kegiatan menulis.

Selain mampu memperkaya wawasan tentang pelaksanaan penelitian eksperimen, penelitian tersebut juga menambah pengetahuan tentang beberapa pendekatan yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan pendekatan sinektik. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas, seperti halnya pendekatan sinektik.

Dalam penelitiannya, Anwar, Rasool, dan Haq (2012) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan karakteristik manusia yang penting. Penelitian ini membandingkan perbedaan dalam kemampuan berpikir kreatif antara siswa dengan prestasi tinggi dengan siswa yang prestasi akademiknya rendah. Sampel penelitian ini sejumlah 208 siswa sekolah menengah. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok sejumlah 104 siswa. Kelompok pertama adalah kelompok siswa dengan prestasi tinggi, dan kelompok kedua merupakan kelompok siswa dengan prestasi rendah. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *t-test* untuk sampel independen, dalam taraf signifikansi 0,05. Instrumen penelitian yang dipergunakan adalah instrumen yang dikembangkan oleh peneliti sendiri, yang dipergunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara siswa yang berprestasi tinggi dengan siswa yang berprestasi rendah dalam hal

kemampuan berpikir kreatif. Namun, anak perempuan dan siswa yang tinggal di daerah perkotaan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik.

Penelitian tersebut memberikan informasi yang sangat penting tentang konsep berpikir kreatif, sebagai salah satu bentuk kreativitas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anwar, Rasool, dan Haq tersebut juga memberikan kontribusi dalam membangun konsep tentang beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas dan memperkaya peneliti tentang teknik untuk mengukur kreativitas.

Penelitian Safajouee1 dan Bardai1 (2012) menguji kreativitas di kalangan sarjana maupun mahasiswa pascasarjana di perguruan tinggi. Untuk tujuan ini, dilakukan survei dengan kuesioner yang dilakukan secara acak kepada 490 mahasiswa di empat perguruan tinggi negeri Malaysia, yaitu University of Malaya (UM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Universiti Putra Malaysia (UPM), dan Universiti Teknologi Malaysia(UTM). Temuan utama penelitian ini adalah: (1) sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa perguruan tinggi berusaha untuk meningkatkan kreativitas di kalangan mahasiswa,(2) pengetahuan, lingkungan kreatif, dan teknologi lingkungan, kurikulum, kerja tim, dan tingkat logika sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, (3) tingkat kreativitas mahasiswa yang memuaskan di empat perguruan tinggi negeri Malaysia. Selain itu, juga ditemukan tidak adanya korelasi antara kreativitas dengan semua faktor sosio-demografis, seperti kegiatan gender, kerja sama tim. Penelitian menemukan adanya korelasi yang kuat antara kreativitas dengan lingkungan, teknologi lingkungan, dan kurikulum studi. Penelitian juga

menyimpulkan bahwa berbagai pengetahuan yang dimiliki mahasiswa memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kreativitas, sedangkan kerja tim dan tingkat logika memiliki pengaruh yang rendah. Lingkungan yang kreatif, lingkungan teknologi, dan kurikulum studi memiliki pengaruh yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, universitas mencoba mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih kreatif dan perguruan tinggi berusaha untuk memberikan fasilitas yang cukup untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Peneliti juga merekomendasikan agar perguruan tinggi perlu mengadopsi strategi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, misalnya melalui penyediaan program pelatihan khusus untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Penelitian terkait memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti pengembangan kreativitas pada mahasiswa di perguruan tinggi. Perbedaannya terletak pada jenis kreativitas yang dijadikan objek penelitian. Penelitian Safajouee1 dan Bardail meneliti pengembangan kreativitas secara umum, sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan kreativitas dalam bidang sastra. Terlepas adanya perbedaan tersebut, penelitian Safajouee1 dan Bardail memberikan kontribusi yang besar, yaitu dalam hal pemilihan metode pengembangan kreativitas, penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur kreativitas, dan analisis data terhadap kreativitas yang dimiliki subjek penelitian.

Temizkan (2013) meneliti tentang pengaruh kegiatan menulis kreatif terhadap kemampuan menulis cerita bergenre teks pada mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan menulis

kreatif terhadap kemampuan menulis cerita bergenre teks pada mahasiswa. Desain penelitian yang dipergunakan adalah desain eksperimen. Kelompok eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kelas IA, dan kelompok kontrolnya adalah kelas IB Fakultas Pengajaran Bahasa Universitas Gazi Turki. Sampel penelitian yang dipilih sejumlah 60 mahasiswa. Data yang diperoleh dari hasil kegiatan menulis kreatif diproses dalam 10 minggu dan dianalisis dengan menggunakan "Skala Keterampilan Menulis Cerita". Dari hasil analisis data terungkap bahwa kegiatan menulis kreatif lebih efektif daripada model penulisan tradisional dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pada mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian. Penelitian ini merekomendasikan agar kegiatan menulis kreatif diprogramkan dalam kurikulum pendidikan di Turki dan lembaga pelatihan guru. Guru harus dilatih kegiatan penulisan kreatif, baik secara teoretis maupun secara praktis.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada salah satu variabel yang diteliti, yaitu kreativitas. Selain itu, juga adanya kesamaan pandangan bahwa kreativitas merupakan hal yang sangat penting untuk diprogramkan bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang dipergunakan; Temizkan menggunakan desain eksperimen sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan. Penelitian Temizkan tersebut memberikan masukan yang sangat berarti, terutama tentang teknik untuk melakukan eksperimen dengan perlakuan yang hampir sama.

Hirvela dan Boyle's (1998) melakukan penelitian terhadap mahasiswa di Hongkong. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa cerita pendek merupakan genre

sastra yang paling cocok digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. Kesimpulan ini didukung oleh hasil studi sikap mahasiswa Hong Kong terhadap empat jenis teks sastra, yaitu cerita pendek, novel, puisi, dan drama. Hasilnya menunjukkan bahwa cerita pendek merupakan genre sastra yang disenangi dan dinikmati (43%), karena cerita pendek dianggap mudah dipahami dan membacanya tidak membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini merekomendasikan kepada para dosen untuk menggunakan cerita pendek sebagai media peningkatan keterampilan berbahasa mahasiswa. Penggunaan cerita pendek sedikitnya memiliki empat keuntungan, yaitu: (1) cerita pendek yang jumlah halamannya relatif tidak panjang sangat praktis digunakan dan bisa merata untuk seluruh mahasiswa dalam kelas, (2) cerita pendek tidak rumit untuk bahan diskusi antarmahasiswa dalam kelas, (3) cerita pendek memiliki berbagai pilihan untuk berbagai kepentingan dan selera, dan (4) cerita pendek dapat digunakan untuk semua tingkat (pemula dan lanjut), segala usia, dan semua kelas (pagi, siang, atau kelas malam).

Penelitian terkait memberikan dasar, terutama dalam penggunaan cerita pendek sebagai variabel penelitian. Ide yang dikemukakan oleh Hirvela dan Boyle's sejalan dengan konsep yang dibangun dalam penelitian ini, yaitu bahwa cerita pendek sangat penting diajarkan kepada mahasiswa di perguruan tinggi, selain sifatnya yang praktis, juga berdasarkan pertimbangan terhadap aspek aksiologisnya bagi pembentukan karakter mahasiswa.

B. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Istilah “model pembelajaran” pertama kali dikemukakan oleh Joyce pada tahun 1972 (Joyce, Weil, & Calhoun, 2000: xvii; terjemahan Fawaid & Mirza, 2009: xx). Bersumber dari teori tersebut, sampai saat ini guru-guru dapat mengembangkan profesionalismenya dalam mengemban tugas menjadi pendidik melakukan pembelajaran di kelas. Karena itu, bukunya sampai sekarang menjadi “*a book for all seasons*”.

Dorin, Demmin, dan Gabel (dalam Mergel, 1998: 2) secara umum menyatakan bahwa “*a model is a mental picture that helps us understand something we cannot see or experience directly*”. Model adalah gambaran mental yang membantu memahami sesuatu yang tidak dapat dilihat atau pengalaman langsung. Selain pengertian ini, model pembelajaran memiliki beberapa definisi lain sesuai dengan bidang ilmu atau pengetahuan yang mengadopsinya. Salah satu definisi model dikemukakan oleh Dilworth (1992: 74), bahwa: “*A model is an abstract representation of some real world process, system, subsystem. Model are used in all aspect of life. Model are useful in depicting alternatives and in analysing their performance*”.

Dewey (dalam Joyce, Weil, & Calhoun, 2000: 13) mengatakan bahwa “*The core of the teaching process is the arrangement of environments within which the student can interact and study how to learn*. Selanjutnya dijelaskan lebih lanjut bahwa berdasarkan hal itu, maka: “*A model of teaching is a description of a learning environment. The descriptions have many uses, ranging*
commit to user”

from planning curriculum, courses, units, and lessons to designing instructional materials – books and workbooks, multy media programs, and computer assisted learning program”. Sejalan dengan pendapat Dewey di atas, Chauhan (1979: 20) menjelaskan mengenai model mengajar sebagai berikut: “*Model of teaching can be defined as an instructional design which describes the process of specifying and producing particular environmental situations which cause the students to interact in such a way that a specific change occurs in their behavior”*”.

Suryaman (2004: 66) merumuskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disintesis bahwa model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada pengajar di dalam kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya.

Joyce, Weil, & Calhoun (2000: 13-28) mengelompokkan model pembelajaran menjadi empat keluarga, yaitu: (1) model pemrosesan informasi (*information processing family model*), (2) model pribadi (*personal family model*), (3) model interaksi sosial (*social family model*), dan model perilaku (*behavioral system family model*). Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2000: 135), semua model mengajar mengandung unsur model berikut: (1) orientasi model, yaitu fokus atau kerangka acuan yang menyangkut tujuan pengajaran dan aspek lingkungan; (2)

urutan kegiatan (*syntax*), yaitu tahapan tindakan model; (3) sistem sosial (*social system*), yakni norma (sikap, keterampilan, pengertian) yang menyangkut hubungan antara guru dan siswa, (4) prinsip reaksi (*principle of reaction*); (5) sistem penunjang (*support system*), yakni instrumen pendukung terhadap keberhasilan guru dan siswa seperti teks, OHP; dan (6) dampak instruksional dan penyerta (*instructional and nurturant effect*).

Model pembelajaran berbeda dengan pendekatan pembelajaran. Pendekatan adalah seperangkat asumsi korelatif yang menangani hakikat pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan bersifat aksiomatik yang memerikan hakikat pokok bahasan yang diajarkan (Anthony dalam Allen, 1965: 93-97). Pendekatan merupakan latar belakang filosofis tentang pokok-pokok yang akan diajarkan. Anthony (dalam Richard & Rodgers, 2001: 20-21) menyatakan: "*Approach is the level at which assumption and beliefs about language and language (and literature) learning are specified. Approach refers to theories about the nature of language and language learning that serve as the source of practices and principles in language teaching*". Klaus (1971: 6) menyatakan bahwa pendekatan sebagai berikut: "*This approach is based on principles of learning which are focused on the response, or performances of the learner in the learning environment*"

Dengan demikian, pendekatan mengacu pada teori tentang hakikat bahasa dan hakikat pembelajaran bahasa dan sastra yang bertindak sebagai sumber pelatihan dan prinsip di dalam pembelajaran. Pendekatan dapat diartikan sebagai

kaca pandang/sudut pemetaan yang mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan apresiasi.

Model pembelajaran juga berbeda dengan metode. Metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Iskandarwasid & Sunendar, 2008: 58). Jika pendekatan bersifat aksiomatik, metode bersifat prosedural. Suatu metode bersifat teoretis, yaitu berdasarkan teori tentang apa, bagaimana, dan mengapa menggunakan suatu metode itu. Dasar teori tersebut meliputi dasar linguistik, psikologis, maupun praktis. Contoh metode dalam pembelajaran bahasa ialah metode alamiah, metode langsung, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disintesis bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model berbeda dengan pendekatan dan metode. Pendekatan bersifat aksiomatik yang memerikan hakikat pokok bahasan yang diajarkan, sedangkan metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

2. Hakikat Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek merupakan suatu genre sastra yang menampilkan kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah satu kenyataan sosial. Kehidupan

mencakup hubungan antarmasyarakat, antara masyarakat dengan orang-orang, dan antarperistiwa yang terjadi dalam batin seseorang (Asri, 2011: 245).

Cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca dalam “sekali duduk”. Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk pembacanya. Pengarang cerita pendek hanya ingin mengemukakan suatu hal secara tajam, sehingga dalam cerita pendek sangat dituntut ekonomi bahasa (Sumarjo, 2008: 202). Cerita pendek, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang-pendeknya memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang. Nurgiyantoro (2010: 10) menyatakan bahwa cerita pendek adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.

Menurut Pradopo (1995: 1), cerita pendek merupakan salah satu genre prosa yang digemari masyarakat karena jalan ceritanya jauh lebih pendek dibandingkan dengan novel. Jika dilihat dari segi kualitasnya, cerita pendek lebih kecil dibanding dengan novel atau roman. Cerita pendek panjangnya kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap, padat, lengkap, ada kesatuan, mengandung efek, dan selalu selesai. Stanton (1965: 37) berpendapat sebagai berikut.

“The most obvious difference is length: normally the maximum for short stories is about fifteen thousand words, or fifty pages and the minimum for novels is about thirty thousand words, or one hundred pages. The in-between forms are variously called long short stories, novellas (ornouvelles or novelettes), and short novels”.

Perbedaan paling jelas dari novel dan cerita pendek tampak dari panjang pendeknya. Lazimnya, cerita pendek terdiri atas lima belas ribu kata atau sekitar lima puluhan halaman. Novel tersingkat terdiri atas tiga puluh ribu kata atau seratusan halaman. Jenis yang terdapat di antara dua kategori tersebut dinamakan cerita pendek panjang, *novella* (*nouvelle* atau *novelette*), dan novel pendek.

Panjang-pendek sebuah cerita pendek bersifat relatif. Reid (1977: 10) menyebutkan bahwa antara 1.600 kata hingga 20.000 kata. Lubis (1983: 6) menyatakan bahwa panjang cerita pendek antara 500 sampai 4000 kata. Waluyo (2002: 34) merangkum bahwa cerita pendek kurang lebih terdiri dari sepuluh ribu kata, tiga puluh halaman kertas folio, dibaca dalam waktu 10-30 menit, mempunyai impresi tunggal, seleksi sangat ketat dan kelajuan ceritanya sangat cepat. Perbedaan pendapat tentang cerita pendek kiranya dapat dirangkum dalam pandangan bahwa cerita pendek memiliki kepanjangan antara 10 sampai 30 halaman folio spasi rangkap.

Perbedaan mendasar antara cerita pendek dengan novel telah berevolusi dan berkembang lebih dari sekadar perbedaan ukuran, demikian pernyataan Stanton (1965: 37). Misalnya, ukuran novel yang panjang memungkinkan pengarang untuk mengisahkan topik-topik tertentu di dalamnya, sejarah satu keluarga contohnya. Pengarang tidak dapat melakukan hal ini lewat cerita pendek. Keterbatasan dari segi bentuk juga dapat berdampak pada hal-hal lain karena para pengarang mampu mengubah keterbatasan ini menjadi kelebihan. Ukuran cerita pendek yang mengungkung memaksa para pengarang untuk
commit to user

berkarya melampaui kemampuannya. Seiring dengan berlalunya kreativitas para pengarang demi mendobrak berbagai keterbatasan, banyak bermunculan pernak-pernik menarik yang menghiasi karya sastra. Hal-hal tersebut berdampak baik, yaitu bertambahnya kepuasan dan pengetahuan yang diperoleh pembaca.

Sebagai bentuk sastra, cerita pendek tetap populer karena berbagai alasan. Cerita pendek menyajikan panorama yang menarik melalui gaya, karakter, konflik, tema, dan sudut pandang yang disusun oleh pengarangnya. Karena ceritanya yang singkat, cerita pendek dapat dibaca dari awal sampai akhir dalam waktu yang singkat, dan pembaca dapat merasakan efek tunggal dari pengarangnya. Bahkan, pembelajaran cerita pendek dapat dipergunakan sebagai pengenalan terbaik untuk analisis sastra dan penulisan kreatif bagi para siswa, karena sebagian besar siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek dengan mudah. Selain itu, kegiatan menulis cerita pendek akan memberdayakan para siswa dapat membayangkan realitas baru dalam hidupnya.

Mahayana (2008: 139-140) menyatakan bahwa cerita pendek sebagaimana tersurat pada makna kata itu adalah cerita yang disajikan dalam kisah yang pendek dan ringkas, meskipun panjang pendeknya sangat relatif. Kata pendek tidaklah berarti semua yang disajikan dalam bentuk yang pendek, ringkas, dan padat lalu dikatakan cerita pendek. Anekdote, esai, artikel yang menggunakan bentuk narasi, tuntunan atau petunjuk mengenai sesuatu, sketsa, lelucon, dan fragmen, misalnya juga disajikan dalam bentuk yang pendek,

ringkas, dan padat, namun tidak bisa disebut sebagai cerita pendek. Dengan demikian, mengarang cerita pendek hendaknya tidak semata-mata didasarkan pada persoalan panjang pendek narasi dan besar kecil lingkup masalah, tetapi juga atas pertimbangan kepadatan, kelugasan, kehematan, dan kedalaman yang tersimpan dalam kisah yang pendek itu. Peristiwa yang tampak sepele dan remeh-temeh, misalnya mungkin saja menjadi cerita pendek yang baik jika dikemas secara menawan. Untuk sampai pada kisah yang menawan itu, pertimbangan kepadatan, kelugasan, kehematan, dan kedalaman itulah yang menjadi syarat yang mutlak dipenuhi.

Menurut Pratt (1994: 82), novel menceritakan kehidupan, cerita pendek menceritakan sebuah fragmen kehidupan; cerita pendek menawarkan satu hal, novel menawarkan banyak hal. Dalam cerita pendek dikisahkan salah satu momen dalam kehidupan manusia. Reid (1977: 8) menyatakan bahwa:

“There is something more than a fragmentary or an episodic structure, something more than a pious or a credulous tone, the potential interest of character in action will hardly be realized. This does not contradict the previous point that some apparently disjointed narratives may qualify as short stories”.

Reid (1977: 9) menyebutkan *a tale ... is capable of being perused at one sitting*. Menurut Nurgiyantoro (2010: 10), cerita pendek dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) cerita pendek yang pendek (*short-short story*) memiliki kurang lebih 5000 kata atau kurang lebih 12 halaman folio; (2) cerita pendek yang panjangnya cukup (*middle-short story*), (3) cerita pendek yang panjang (*long short story*) yang memiliki kurang lebih 50 sampai

90 halaman folio. Cerita pendek yang panjang diklasifikasikan sebagai novelet, sedangkan yang lebih dari itu diklasifikasikan sebagai novel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa cerita pendek adalah salah satu bentuk prosa fiksi yang berbentuk cerita yang fiktif dan relatif pendek, yang mengisahkan salah satu momen dalam kehidupan manusia. Panjang-pendek sebuah cerita pendek bersifat relatif. Ukuran panjang-pendeknya tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Ciri-ciri cerita pendek berkaitan dengan kualitas yang esensial dari cerita pendek, yaitu: (1) adanya kesan (impresi) yang menyatu dalam diri pembaca; (2) adanya konsentrasi dari krisis (konflik); dan (3) adanya pola (desain) yang harmonis (*unity of impresion, connecting of crisis, and symmetry of design*) (Waluyo, 2002: 33; Reid, 1977: 54-59). Nurgiyantoro (2010: 11) menjelaskan bahwa cerita pendek lebih padu, lebih memenuhi ke-unity-an. Cerita pendek menuntut penceritaan yang ringkas, tidak sampai pada detail-detail khusus yang kurang penting. Dalam cerita pendek, pengarang mengambil sari ceritanya saja karena itu ceritanya pendek/singkat. Kejadian-kejadian perlu dibatasi, yaitu dibatasi pada kejadian-kejadian yang benar-benar dianggap penting untuk membentuk kesatuan cerita. Di samping itu, cerita harus memiliki kepaduan atau kebulatan yang tinggi dan biasanya berpusat pada tokoh utama dari awal hingga akhir.

Waluyo (2002: 3) menyimpulkan bahwa dalam cerita pendek terjadi pemusatan perhatian pada satu tokoh saja yang ditempatkan pada situasi sehari-hari, tetapi posisinya sangat menentukan. Artinya, menentukan perubahan dalam perspektif, kesadaran baru, dan keputusan. Dalam cerita pendek sering dijumpai penyelesaian cerita yang mendadak dan penyelesaian cerita yang bersifat terbuka (*open ending*) untuk diselesaikan sendiri oleh pembaca.

Gani (1998: 199) mengemukakan bahwa penanda yang paling jitu pada sebuah cerita pendek adalah pendek, padat, dan padu. Pendek karena umumnya terdiri dari 10 halaman kuarto (paling panjang), namun mampu mengungkap masalah kemanusiaan yang begitu kompleks dengan konflik batin yang lengkap. Dikatakan padat, karena dalam cerita pendek ditentukan kepadatan makna, kekayaan teks, dan kekayaan bentuk. Dalam sebuah cerita pendek, setiap kata, baris, bahkan pada strukturnya membanding unsur-unsur sugestif yang menawan.

Sebagai suatu karya sastra yang sangat pendek dan selesai dibaca dalam waktu setengah jam, cerita pendek memiliki karakteristik tersendiri. Waluyo (2008: 36) mengemukakan bahwa cerita pendek memiliki ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, singkat, padu, dan intensif. *Kedua*, memiliki unsur utama berupa adegan, tokoh, dan gerak. *Ketiga*, bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian. *Keempat*, mengandung impresi pengarang tentang konsepsi kehidupan. *Kelima*, menimbulkan efek tunggal dalam pikiran pembaca. *Keenam*, memiliki pelaku utama yang menonjol dalam cerita. *Ketujuh*, memiliki kebulatan efek dan kesatuan emosi.

Menurut Stanton (1965: 37), cerita pendek haruslah berbentuk “padat”. Jumlah kata dalam cerita pendek harus lebih sedikit ketimbang jumlah kata dalam novel. Setiap bab dalam novel menjelaskan unsurnya satu demi satu. Sebaliknya, dalam cerita pendek pengarang menciptakan karakter-karakter, semesta mereka, dan tindakan-tindakannya sekaligus, secara bersamaan. Sebagai konsekuensinya, bagian-bagian awal sebuah cerita pendek harus lebih padat ketimbang novel. Bukti lain yang menunjukkan kepadatan cerita pendek adalah penggunaan simbolisme. Sebenarnya novel juga menggunakan simbolisme hanya saja keberadaannya tidaklah terlalu sering atau penting

Menurut Stanton (1965: 39), cerita pendek hanya dilengkapi dengan detail-detail terbatas sehingga tidak dapat mengulik perkembangan karakter dari tiap tokohnya, hubungan-hubungan mereka, keadaan sosial yang rumit, atau kejadian yang telah berlangsung dalam kurun waktu yang lama dengan panjang lebar. Keunggulan cerita pendek atas novel terletak pada fisiknya yang ringkas. Cerita pendek dapat dibaca hanya dengan sekali duduk sehingga efek “kebersatuannya” akan lebih terasa ke pembaca.

Di samping ciri-ciri dasar yang berkaitan dengan panjang cerita tadi, cerita pendek memiliki ciri rekaan (*fiction*). Cerita pendek bukan penuturan kejadian yang pernah terjadi berdasarkan kenyataan kejadian yang sebenarnya, tetapi murni ciptaan saja, direka oleh pengarangnya. Meskipun cerita pendek hanyalah rekaan, ia ditulis berdasarkan kenyataan kehidupan. Apa yang diceritakan di dalam cerita pendek memang tidak pernah terjadi, tetapi mungkin dapat terjadi semacam itu (Sumardjo dan Saini K.M., 2008: 36).

Dalam pembelajaran cerita pendek, Murdoch (2002: 24) mengindikasikan bahwa jika dipilih dan dieksplorasi dengan cermat, cerita pendek mampu menghasilkan bagian-bagian teks yang berkualitas, yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Dia menambahkan bahwa berdasarkan cerita pendek, pengajar dapat menciptakan sebuah variasi dari aktivitas menulis untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka. Essex (1997: 76) mengemukakan tujuh alasan mengapa siswa harus menulis suatu cerita pendek, yaitu: (1) untuk menghibur; (2) untuk mendapatkan ekspresi yang artistik; (3) untuk mengeksplorasi fungsi dan nilai dalam menulis; (4) menstimulasi imajinasi; (5) menjernihkan pikiran; (6) untuk mencari identitas; dan (7) untuk mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disintesis mengenai ciri-ciri cerita pendek, sebagai berikut: (1) cerita pendek haruslah pendek dan berbentuk “padat”, (2) cerita pendek harus memiliki kepaduan atau kebulatan yang tinggi, (3) cerita pendek mengalir dalam arus untuk menciptakan efek tunggal dan unik, (4) cerita pendek memiliki ciri rekaan (*fiction*); (5) adanya kesan (impresi) yang menyatu dalam diri pembaca; (6) dalam cerita pendek terjadi pemusatan perhatian pada satu tokoh saja, (7) dalam cerita pendek sering dijumpai penyelesaian cerita yang mendadak dan penyelesaian cerita yang bersifat terbuka (*open ending*) untuk diselesaikan sendiri oleh pembaca, (8) cerita pendek berplot tunggal, konflik dan klimaks yang dibangun pun bersifat tunggal, (9) hanya memiliki satu tema, (10) jumlah

tokoh cerita yang terlibat terbatas, (11) bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian.

c. Unsur-unsur Pembangun Cerita Pendek

Tidak berbeda dengan novel, sebagai salah satu jenis fiksi cerita pendek dibangun atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur itulah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur-unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah fiksi berwujud. Unsur-unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2010: 23).

Sebaliknya, unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau secara lebih khusus dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangunan cerita karya sastra, namun tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Walaupun demikian, unsur ekstrinsik cukup berpengaruh (cukup menentukan) terhadap totalitas bangunan cerita yang dihasilkan. Oleh karena itu, unsur ekstrinsik haruslah tetap dipandang sebagai sesuatu yang penting. Pemahaman unsur ekstrinsik suatu karya akan membantu dalam hal pemahaman makna karya itu mengingat bahwa karya sastra tidak muncul dari kekosongan budaya (Nurgiyantoro, 2010: 23-24).

Menurut Welles & Warren (1962: 75-135), yang termasuk unsur-unsur ekstrinsik antara lain keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya. Pendek kata, unsur biografi pengarang akan turut menentukan corak karya yang dihasilkannya. Unsur ekstrinsik berikutnya adalah psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang (mencakup proses kreatifnya), psikologi pembaca, maupun penerapan prinsip psikologi dalam karya. Keadaan di lingkungan pengarang seperti ekonomi, politik, dan sosial juga akan berpengaruh terhadap karya sastra, dan hal itu merupakan unsur ekstrinsik pula. Unsur ekstrinsik yang lain misalnya pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni yang lain, dan sebagainya.

Menurut Stanton (1965: 11-36), unsur pembangun sebuah fiksi (novel dan cerita pendek) dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu: fakta, tema, dan sarana pengucapan sastra. Fakta (*facts*) dalam sebuah cerita meliputi karakter (tokoh cerita), plot, dan *setting*. Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Ia selalu berkaitan dengan berbagai pengalaman kehidupan, seperti masalah cinta, kasih, rindu, takut, maut, religius, dan sebagainya. Dalam hal tertentu, tema sering disinonimkan dengan ide atau tujuan utama. Sarana pengucapan sastra, sarana kesastraan (*literary devices*) adalah teknik yang dipergunakan oleh pengarang untuk memilih dan menyusun detail-detail cerita (peristiwa dan kejadian) menjadi pola yang bermakna.

Struktur cerita juga dapat dibedakan atas *story* (cerita) dan *discourse* (wacana). Secara sederhana, *story* merupakan rangkaian peristiwa atau bahan-

bahan cerita secara kronologis, sedangkan *discourse* merupakan susunan peristiwa dalam suatu cerita. Kedua istilah ini oleh formalis Rusia disebut dengan istilah *fibula* dan *sjuzet* (Chatman, 1980: 19-20; Fowler, 1987: 158-159).

Story dapat dikatakan sebagai isi (*content*), sedangkan *discourse* sebagai ekspresi (*expression*), yang masing-masing mempunyai bentuk dan substansi. Bentuk isi dapat dibagi menjadi peristiwa-peristiwa (*events*) dan eksisten-eksisten (*existents*). Peristiwa-peristiwa dapat dibagi lagi menjadi aksi-aksi (*actions*) dan kejadian-kejadian (*happenings*), sedangkan eksisten-eksisten terdiri dari tokoh-tokoh (*characters*) dan latar (*settings*). Substansi isi meliputi orang, hal-ihwal, dan lain-lain, sebagaimana sebelum diproses oleh kode-kode kultural pengarang (Chatman, 1980: 19-26).

Menurut Sumardjo dan Saini K.M. (2008: 37), seperti halnya bentuk fiksi yang lain, cerita pendek dibangun atas unsur-unsur intrinsik sebagai berikut: tema, peristiwa cerita (alur/plot), tokoh cerita (karakter), latar (*setting*), dan sudut pandang (*point of view*). Nurgiyantoro (2010: 23) menyatakan bahwa unsur-unsur sebuah cerita pendek dibangun oleh tema, amanat, plot, perwatakan, latar, dan pusat pengisahan. Menurut Culler (1977: 192), kalau cerita rekaan merupakan suatu sistem, maka subsistem yang terpenting di dalamnya adalah alur, tema, dan tokoh.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disintesis bahwa unsur-unsur pembangun cerita pendek yang penting adalah tema, plot, penokohan, latar atau *setting*, dan sudut pandang atau *point of view*. Unsur-

unsur tersebut akan diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1) Tema

Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita (Pickering & Hooper, 1981: 61; Stanton, 1965: 20; Kenney, 1966: 88). Tema berkaitan dengan pertanyaan: “Apa sebenarnya yang ingin diungkapkan pengarang lewat cerita itu? Atau, makna apakah yang dikandung sebuah cerita pendek di balik cerita yang disajikan itu?”. Menurut Hartoko dan Rahmanto (2006: 142), tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya sastra yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka ia pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Sudjiman (1992: 50) yang menyatakan bahwa tema merupakan gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra.

Mengenai tema ini, Kenney (1966: 89) menyatakan bahwa: “*Theme is not the moral of story. The theme of a story is not identical with subject of the story at least, not as we’ll use the term theme in our discussion*”. Intinya, tema tidak identik dengan subjek cerita dan bukan pula moral cerita. Basuki (2001: 52) menyatakan bahwa tema adalah gagasan, ide, atau pilihan utama yang mendasar suatu karya sastra. Tema pada dasarnya adalah apa yang terjadi di dalam sebuah karya sastra dan menjadi persoalan dalam

karya sastra. Sejalan dengan hal itu, Fananie (2002: 84) mengemukakan bahwa tema adalah ide, gagasan, pandangan hidup pengarang, yang melatarbelakangi ciptaan karya sastra.

Stanton (1965: 19) menyatakan bahwa tema termasuk aspek cerita yang sejajar dengan “makna” dalam pengalaman manusia, sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat. Tema berkaitan dengan masalah yang hakiki kehidupan manusia seperti cinta kasih, ketakutan, kebahagiaan, pemberontakan, kesengsaraan, keterbatasan, dan sebagainya. Pengarang yang baik mengemukakan tema yang universal dan mempunyai kesanggupan untuk menjabarkan tema tersebut menjadi sub-sub yang menyangkut kehidupan pribadi. Meskipun pengarang tersebut sanggup menulis detail-detail kehidupan yang kecil, yang penting bukan detail itu, tetapi nuansanya. Berkaitan dengan hal ini, identitas tema dapat diibaratkan “maksud” dari sebuah gurauan, yaitu membuat sebuah gurauan menjadi lucu. Jadi, yang lebih dipentingkan ialah terletak pada makna yang dapat memberikan segesti pada pembaca.

Tema ada kalanya dinyatakan secara jelas atau eksplisit, tetapi walaupun demikian tidak selalu mudah dalam menentukan tema sebuah cerita, sebab lebih sering bersifat eksplisit. Tema sebuah karya sastra itu selalu berkaitan dengan makna kehidupan (Waluyo, 2008: 142). Pengarang yang baik mampu menemukan tema hakiki manusia dan mempunyai kekuatan mata seperti *rontgen* yang dapat menembus tubuh manusia dan seperti televisi yang dapat menangkap gambar-gambar dari pemancar-

pemancar yang jauh, serta menerima suara-suara masyarakat, dan lagi bagaikan memiliki indera tambahan yang mampu menangkap getaran masyarakat yang menderita. Wilayah garapan pengarang luas tanpa batas, namun yang paling baik adalah menjelajah ke “ruang dalam” manusia, artinya kepada batin manusia yang memiliki berbagai permasalahan kehidupan (Waluyo, 2002: 192).

Tema dapat diklasifikasikan menurut subjek pembicaraan suatu cerita, yakni: (1) tema fisik yang mengarah pada kegiatan fisik manusia, (2) tema organik yang mengarah pada masalah hubungan seksual manusia, (3) tema sosial yang mengarah pada masalah pendidikan, propaganda, (4) tema egoik yang mengarah pada reaksi-reaksi pribadi yang umumnya menentang pengaruh sosial, (5) tema ketuhanan yang menyangkut kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan (Shipley, 1962: 417).

Menurut Meredith & Fitzgerald (1972: 66), tema cerita dapat diklasifikasikan menjadi tema tradisional dan tema nontradisional. Tema tradisional mengarah pada tema yang “itu-itu” saja, yang telah lama digunakan dalam berbagai cerita. Tema-tema tradisional secara umum boleh dikatakan selalu berkaitan dengan kebenaran dan kejahatan. Karenanya, tema-tema tradisional digemari oleh setiap orang di mana pun dan kapan pun. Hal ini disebabkan pada dasarnya setiap orang cinta kebenaran dan membenci kejahatan.

Menurut Nurgiyantoro (2010: 85-86), berhubung tema tersembunyi di balik cerita, maka penafsiran terhadapnya harus dilakukan berdasarkan

fakta-fakta yang ada secara keseluruhan membangun cerita itu. Pembaca harus mulai dengan cara memahami cerita itu, mencari kejelasan ide-ide perwatakan, peristiwa-peristiwa-konflik, dan latar. Para tokoh utama biasanya “dibebani” tugas membawakan tema, maka pembaca perlu memahami keadaan itu.

Cara paling efektif untuk mengenali tema sebuah fiksi adalah dengan mengamati secara teliti setiap konflik yang ada di dalamnya. Kedua hal ini berhubungan sangat erat dan konflik utama biasanya mengandung sesuatu yang sangat berguna jika benar-benar dirunut. Setiap aspek cerita mendukung kehadiran tema. Oleh karena itu, pengamatan harus dilakukan pada semua hal seperti peristiwa-peristiwa, karakter-karakter, atau bahkan objek-objek yang sekilas tampak tidak relevan dengan alur utama. Jika relevansi hal-hal tersebut dengan alur dapat dikenali, keseluruhan cerita akan terbentang secara gamblang (Stanton, 1965: 20-21).

Dalam usaha menemukan dan menafsirkan tema sebuah karya fiksi, Stanton (1965: 22-23) mengemukakan adanya sejumlah kriteria yang dapat diikuti, yaitu: (1) penafsiran tema cerita yang memadai seyogyanya mempertimbangkan tiap detail cerita yang menonjol (*an adequate interpretation should account for every prominent details in the story*). Kriteria inilah yang terpenting, (2) penafsiran tema cerita yang memadai seyogyanya tidak bertentangan dengan detail-detail cerita tersebut (*an adequate interpretation should not be contradicted by any detail in the story*), (3) penafsiran tema cerita seyogyanya tidak mendasarkan diri pada

fakta-fakta yang tidak dinyatakan dalam cerita baik langsung maupun tidak langsung (*an interpretation should not rest upon evidence not clearly stated or implied by the story*), dan (4) penafsiran tema cerita seyogyanya dikesankan secara langsung dalam cerita (*the interpretation should be directly suggested by the story*).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut di atas dapat disintesis bahwa tema merupakan suatu pokok pikiran dan menjadi persoalan bagi seorang pengarang yang ditampilkan dan diceritakan dengan memberi penafsiran terlebih dahulu menurut pandangan hidup atau cita si pengarang. Pada dasarnya semua persoalan yang terjadi di dalam kehidupan atau juga yang dianggap terjadi dalam kehidupan dapat diangkat menjadi tema sebuah cerita pendek. Tema dapat diklasifikasikan menurut subjek pembicaraan suatu cerita, yakni: tema fisik, tema organik, tema sosial, tema egoik, dan tema ketuhanan. Tema cerita juga dapat diklasifikasikan menjadi tema tradisional dan tema nontradisional.

2) Plot atau Alur

Alur merupakan unsur prosa fiksi yang terpenting di antara berbagai unsur fiksi yang lain, meskipun menurut Hudson (1963: 151-152), penokohanlah yang terpenting dalam fiksi, bahkan dipandang lebih penting dibanding pengaluran. Plot merupakan hubungan yang sistematis yang menghubungkan kejadian-kejadian yang terjadi dalam sebuah cerita pendek. Masing-masing dari matarantai yang saling berhubungan tersebut akan

membantu pembentukan suspen dan pemecahan masalah (Ibnian, 2010: 182).

Plot atau alur adalah rangkaian cerita yang tersusun dan berbagai tahapan peristiwa. Dalam alur ini, jalinan cerita disusun dalam urutan waktu yang menunjukkan hubungan sebab akibat dan memiliki kemungkinan agar pembaca menebak-nebak peristiwa yang akan datang. Sebuah cerita terjadi dari peristiwa-peristiwa yang banyaknya tentu tergantung pada tema yang hendak ditampilkan serta bagaimana tema itu hendak diselesaikan (Waluyo, 2008: 14).

Forster (1970: 93) menyatakan bahwa plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Ia menyatakan bahwa: *“a story is naraative of events arranged in their time sequence. A plot is a narrative of events, the empkasis falling an causality. Causality overshadows time sequence”*. Menurut Stanton (1965: 14), walaupun berisi urutan kejadian, setiap kejadian di dalam plot dihubungkan secara sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan peristiwa yang lain. Abrams (1981: 137) berpendapat bahwa plot karya fiksi merupakan struktur peristiwa, yaitu sebagaimana yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa tersebut untuk mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu.

Senada dengan hal itu, Basuki (2001: 1) menyatakan bahwa alur merupakan peristiwa yang saling berhubungan secara kausal. Peristiwa pertama menyebabkan terjadinya peristiwa kedua, peristiwa kedua menyebabkan peristiwa ketiga, dan seterusnya, sehingga pada dasarnya

peristiwa terakhir ditentukan oleh peristiwa pertama. Artinya, suatu peristiwa terjadi karena ada sebabnya dan kemudian peristiwa ini akan menyebabkan pula terjadinya peristiwa berikutnya.

Plot sebuah karya fiksi, menurut Forster (1970: 94-95), memiliki sifat misterius dan intelektual. Plot menampilkan kejadian-kejadian yang mengandung konflik yang mampu menarik atau bahkan mencekam pembaca. Hal ini mendorong pembaca untuk mengetahui kejadian-kejadian berikutnya. Namun, tentu saja hal itu tak akan dikemukakan begitu saja secara sekaligus dan cepat oleh pengarang, melainkan mungkin saja disiasati dengan hanya dituturkan sedikit demi sedikit, sengaja “memisahkan” peristiwa-peristiwa yang sebenarnya berhubungan logis-langsung, atau menunda/menyembunyikan pembeberan sesuatu yang menjadi kunci permasalahan. Dengan cara demikian, biasanya hal itu justru akan lebih mendorong pembaca untuk mengetahui kelanjutan kejadian yang diharapkannya itu. Keadaan yang demikian inilah yang oleh Forster disebut sebagai sifat misteriusnya plot. Sifat misterius plot tersebut tampaknya tidak berbeda halnya dengan pengertian *suspense*, rasa ingin tahu pembaca. Forster juga mengakui bahwa unsur *suspense* merupakan suatu hal yang amat penting dalam plot sebuah karya fiksi. Unsur inilah antara lain yang menjadi pendorong pembaca untuk mau menyelesaikan karya fiksi yang dibacanya.

Oleh karena plot bersifat misterius, untuk memahaminya diperlukan kemampuan intelektual. Tanpa disertai adanya daya intelektual menurut Forster, tidak mungkin pembaca dapat memahami plot cerita dengan baik.

Hubungan peristiwa, kasus, atau berbagai persoalan yang diungkapkannya dalam sebuah karya, belum tentu ditunjukkan secara eksplisit dan langsung oleh pengarang. Menghadapi struktur narasi yang demikian, pembaca diharapkan mampu menemukan sendiri hubungan-hubungan tersebut. Untuk karya-karya tertentu yang tak tergolong berstruktur plot yang ruwet dan kompleks, pemahamn terhadap aspek itu mungkin tidak sulit. Namun, tidak demikian halnya dengan karya-karya yang lain yang berstruktur sebaliknya. Apalagi pada karya jenis ini justru sering menyediakan “tempat kosong” bagi interpretasi pembacanya (Nurgiyantoro, 2010: 114-116).

Menurut Nurgiyantoro (2010: 116-129), plot dibangun atas 3 unsur penting, yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks. Peristiwa atau kejadian dapat diartikan dengan peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Peristiwa dibedakan menjadi 3 macam, yaitu peristiwa fungsional, peristiwa kaitan, dan peristiwa acuan. Peristiwa fungsional adalah peristiwa-peristiwa yang menentukan dan atau mempengaruhi perkembangan plot. Urutan-urutan peristiwa fungsional merupakan inti cerita sebuah karya fiksi yang bersangkutan. Dengan demikian, kehadiran peristiwa-peristiwa itu dalam kaitannya dengan logika cerita merupakan suatu keharusan. Jika sejumlah peristiwa fungsional ditanggalkan, hal itu akan menyebabkan cerita menjadi lain atau bahkan kurang logis.

Peristiwa kaitan adalah peristiwa-peristiwa yang berfungsi mengaitkan peristiwa-peristiwa penting (peristiwa fungsional) dalam pengurutan penyajian cerita. Lain halnya dengan peristiwa fungsional, peristiwa kaitan kurang mempengaruhi pengembangan plot cerita, sehingga

seandainya ditinggalkan pun ia tidak akan mempengaruhi logika cerita.

Peristiwa acuan adalah peristiwa yang tidak secara langsung berpengaruh dan atau berhubungan dengan perkembangan plot, melainkan mengacu pada unsur-unsur lain, misalnya berhubungan dengan masalah perwatakan atau suasana yang melingkupi batin seorang tokoh. Dalam hubungan ini, bukannya alur dan peristiwa-peristiwa penting yang diceritakan, melainkan bagaimana suasana alam dan batin dilukiskan. Peristiwa kaitan dan acuan ini oleh Chatman (1980: 53) disebut dengan satelit (*satelits*) sedangkan peristiwa fungsional disebut dengan kernel (*kernels*).

Konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan. Menurut Meredith & Fitzgerald (1972: 27), konflik menyaran pada pengertian sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan atau dialami oleh tokoh-tokoh cerita, yang jika tokoh-tokoh itu memiliki kebebasan untuk memilih, ia tidak akan memilih peristiwa itu menimpa dirinya. Wellek & Warren (1962: 285) menyatakan bahwa konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan.

Konflik dalam cerita pendek dapat dibedakan atas konflik fisik dan konflik batin, konflik eksternal (*external conflict*) dan konflik internal (*internal conflict*) (Stanton, 1965: 16). Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang berada di luar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam, mungkin dengan lingkungan

manusia. Menurut Jones (1968: 30), konflik eksternal dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu konflik fisik (*physical conflict*) dan konflik sosial (*social conflict*). Konflik fisik atau konflik elemental adalah konflik yang disebabkan adanya perbenturan antara tokoh dengan lingkungan alam, sedangkan konflik sosial adalah konflik yang disebabkan oleh adanya kontak sosial antarmanusia, atau masalah-masalah yang muncul akibat adanya hubungan antarmanusia. Konflik internal atau konflik kejiwaan adalah konflik yang terjadi dalam hati, jiwa seorang tokoh cerita. Jadi, ini merupakan konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri.

Menurut Stanton (1965: 16), klimaks adalah saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari kejadiannya. Artinya, berdasarkan tuntutan dan kelogisan cerita, peristiwa dan saat itu memang harus terjadi, tidak boleh tidak. Klimaks sangat menentukan arah perkembangan plot. Klimaks merupakan titik pertemuan antara dua atau lebih keadaan yang dipertentangkan dan menentukan bagaimana permasalahan akan diselesaikan. Secara lebih ekstrem, boleh dikatakan bahwa dalam klimaks “nasib” tokoh utama cerita akan ditentukan.

Plot yang baik harus memenuhi kaidah pemplotan, yang meliputi plausibilitas atau kebolehjadian (*plausibility*), adanya unsur kejutan (*surprise*), rasa ingin tahu (*surprise*), dan kepaduan (*unity*) (Kenney, 1966: 19-26). Yang dimaksud dengan plausibilitas atau kebolehjadian mengacu pada pengertian bahwa cerita harus meyakinkan; meyakinkan tidak mensyaratkan cerita yang *commit to user* realistik, tetapi yang masuk akal. Kenney (1966:

20) menyatakan bahwa “*a story has plausibility is simply to say that it is convincing on its own term*”. Maksudnya, kebolehjadian dalam sebuah cerita harus dinilai berdasarkan ukuran yang ada dalam karya itu sendiri. Adanya kebolehjadian itu dapat juga diartikan bahwa penyelesaian masalah pada akhir cerita sesungguhnya sudah terkandung atau terbayang di dalam awal cerita dan biasanya sudah terbayang pada waktu titik klimaks tercapai. Namun, suatu kejutan dapat saja disajikan. Tanpa kejutan sebuah cerita akan membosankan.

Kejutan (*surprise*) adalah faktor penting yang kedua. Menurut Abrams (1981: 138), plot sebuah karya sastra dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang, bahkan bertentangan dengan harapan pembaca. Jadi, dalam karya itu terdapat suatu penyimpangan, pelanggaran, dan atau pertentangan antara apa yang ditampilkan dalam cerita dengan apa yang “telah menjadi biasanya”.

Yang ketiga adalah *suspense*, yang menyoroti pada adanya perasaan semacam kurang pasti terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi, khususnya yang menimpa tokoh yang diberi rasa simpati oleh pembaca (Abrams, 1981: 138). Atau, menurut Kenney (1966: 21), menyoroti pada adanya harapan yang belum pasti pada pembaca terhadap akhir sebuah cerita. *Suspense* tidak semata-mata berurusan dengan perasaan ketidaktahuan pembaca terhadap kelanjutan cerita, melainkan lebih dari itu, ada kesadaran diri yang seolah-olah terlibat dalam kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan dialami tokoh cerita. Unsur *suspense*,

bagaimanapun akan mendorong, menggelitik, dan memotivasi pembaca untuk setia mengikuti cerita, mencari jawaban rasa ingin tahu terhadap kelanjutan dan akhir cerita.

Plot yang baik juga harus memenuhi sifat kesatupaduan, keutuhan, *unity*. Kesatupaduan menyaran pada pengertian bahwa berbagai unsur yang ditampilkan, khususnya peristiwa-peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan, yang mengandung konflik, atau seluruh pengalaman kehidupan yang hendak dikomunikasikan, memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Ada benang-benang merah yang menghubungkan berbagai aspek cerita tersebut sehingga seluruhnya dapat dirasakan sebagai satu kesatuan yang utuh dan padu. Menurut Nurgiyantoro (2010: 138), masalah kesatupaduan ini bukan merupakan suatu hal yang sulit untuk dipenuhi dalam cerita pendek, tetapi menjadi masalah yang sulit untuk novel-novel yang panjang.

Berdasarkan uraian tersebut jelaslah apa yang dinyatakan oleh Stanton (1965: 16), bahwa alur merupakan tulang punggung cerita. Berbeda dengan elemen-elemen lain, alur dapat membuktikan dirinya sendiri meskipun jarang diulas panjang lebar dalam sebuah analisis. Sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang mempertautkan alur, hubungan kausalitas, dan keberpengaruhannya. Sama halnya dengan elemen-elemen yang lain, alur memiliki hokum-hukum sendiri, alur memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang nyata, meyakinkan dan logis, dapat menciptakan bermacam kejutan, dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan-ketegangan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disintesis bahwa plot pada intinya adalah cerita yang berisi rangkaian peristiwa dan rangkaian peristiwa itu dihubungkan oleh hubungan sebab akibat. Peristiwa-peristiwa yang diceritakan itu bukanlah merupakan peristiwa yang berdiri sendiri-sendiri, yang satu terlepas dari yang lain, melainkan merupakan peristiwa-peristiwa yang saling berkaitan menurut hukum sebab akibat. Jadi, peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain sambung bersambung membentuk suatu rantai yang tidak dapat dipisahkan. Plot dibangun atas 3 unsur penting, yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks. Plot yang baik harus memenuhi kaidah pemplotan, yang meliputi plausibilitas atau kebolehjadian (*plausibility*), adanya unsur kejutan (*surprise*), rasa ingin tahu (*surprise*), dan kepaduan (*unity*).

3) Penokohan

Dalam pembicaraan fiksi sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjuk pengertian yang hampir sama. Istilah-istilah tersebut sebenarnya tidak menyaran pada pengertian yang persis sama. Istilah tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Tokoh cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Abrams, 1981:20). Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti

commit to user

yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi pada cerita anak tokoh itu bisa berwujud binatang atau benda-benda. Tokoh binatang atau benda dalam cerita dapat bertingkah laku seperti manusia, dapat berpikir dan berbicara seperti manusia (Sudjiman, 1992: 16). Hal itu disebabkan pengarangnya sendiri adalah manusia (Forster, 1970: 57). Oleh karena itu, tokoh-tokoh binatang pun melambangkan manusia.

Penokohan adalah penggambaran secara tertulis perihal gambar-gambar imaji yang jelas tentang seseorang, aksi-aksinya, cara-cara pemikiran, dan kehidupannya. Sifat alam, lingkungan, kebiasaan, emosi, hasrat, insting, semuanya menggambarkan orang-orang dan penulis yang ahli mempresentasikan kepada pembaca tokoh-tokohnya secara jelas melalui pelukisan elemen-elemen semacam itu. Tokoh-tokoh adalah orang-orang yang dipresentasikan di halaman-halaman buku atau diperankan di atas panggung (*screen*) (Chatman, 1980: 107-108).

Menurut Sudjiman (1992: 17), semua unsur cerita rekaan, termasuk tokohnya bersifat rekaan semata-mata. Tokoh itu di dalam dunia nyata tidak ada. Boleh jadi ada kemiripannya dengan individu tertentu dalam hidup ini; artinya ia memiliki sifat-sifat yang sama dengan seseorang yang dikenal. Agar tokoh dapat diterima oleh pembaca, ia hendaknya memiliki sifat-sifat

yang dikenal pembaca, yang tidak asing baginya, bahkan mungkin ada pada diri pembaca itu sendiri. Setidak-tidaknya ada sesuatu pada diri tokoh yang juga ada pada dirinya; bahkan pada tokoh-tokoh yang aneh pun ada sesuatu dalam dirinya yang relevan dengan diri pembaca. Hanya dengan demikian tokoh itu bisa diterima dengan baik oleh pembaca. Ditambahkan oleh Kenney (1966: 25), di samping ada kemiripan ada juga perbedaannya dengan manusia seperti yang dikenal dalam hidup nyata, karena tokoh cerita rekaan tidak sepenuhnya bebas. Tokoh merupakan bagian atau unsur dari keutuhan artistik—yaitu karya sastra—yang harus selalu menunjang keutuhan artistik itu.

Cerita pendek sebagai salah satu bentuk fiksi merupakan karya kreatif, maka bagaimana pengarang mewujudkan dan mengembangkan tokoh-tokoh ceritanya pun tidak lepas dari kebebasan kreativitasnya. Fiksi mengandung dan menawarkan model kehidupan seperti yang disikapi dan dialami tokoh-tokoh cerita sesuai dengan pandangan pengarang terhadap kehidupan itu sendiri. Oleh karena pengarang yang sengaja menciptakan dunia dalam fiksi, ia mempunyai kebebasan penuh untuk menampilkan tokoh-tokoh cerita sesuai dengan seleranya, siapa pun orangnya, apa pun status sosialnya, bagaimanapun perwatakannya, dan permasalahan apa pun yang dihadapinya.

Meskipun tokoh cerita hanya merupakan tokoh ciptaan pengarang, ia haruslah merupakan tokoh yang hidup secara wajar seperti kehidupan manusia pada umumnya. Kehidupan tokoh cerita adalah kehidupan dalam

dunia fiksi, maka ia haruslah bersikap dan bertindak sesuai dengan tuntutan cerita dengan perwatakan yang disandangnya. Jika terjadi seorang tokoh bersikap dan bertindak secara lain dari citranya yang telah digambarkan sebelumnya, hal itu tidak boleh terjadi begitu saja, tetapi harus dapat dipertanggungjawabkan dari segi plot sehingga cerita tetap memiliki kadar plausibilitas.

Menurut Gyem (2012: 76), citra tokoh dengan berbagai konflik hati nurani yang tergambar dalam karya sastra memang hanya rekaan pengarang, namun realitas dalam dunia sastra itu tetap memiliki akar pada realitas sehari-hari yang hidup dalam masyarakatnya. Hal itu dapat terjadi karena pengarang adalah bagian dari masyarakatnya. Dengan begitu, sesuatu yang dituliskannya tidak lain merupakan hasil dari pengalaman hidup dengan masyarakat di sekelilingnya, fenomena yang tergambar di dalam karyanya pun tidak lain merupakan fenomena yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakatnya pula.

Berkaitan dengan tokoh dalam cerita, Kenney (1966: 24-25) berpendapat bahwa tokoh cerita hendaknya bersifat alami, memiliki sifat *lifelikeness* (kesepertihidupan). Hal itu disebabkan dengan bekal acuan pada kehidupan realitas itulah pembaca masuk dan berusaha memahami kehidupan tokoh dalam dunia fiksi. Persepsi dan pengalaman pembaca pada dunia realitas dipakai sebagai dasar untuk memahami karya fiksi. Namun, sebenarnya yang lebih penting bukan pada detail-detail tingkah laku tokoh

yang mencerminkan kenyataan keseharian itu, melainkan pada pencerminan kenyataan situasional.

Usaha memahami dan menilai tokoh cerita yang hanya mendasarkan pada kriteria kesepertihidupan saja tidak cukup, atau bahkan tidak tepat. Sebab, pengertian *lifelikeness* itu merupakan bentuk penyederhanaan yang berlebihan (*oversimplification*). Tokoh cerita haruslah mempunyai dimensi yang lain di samping kesepertihidupan. Kriteria kesepertihidupan itu sendiri tidak terlalu menolong untuk memahami kehidupan tokoh fiksi, bahkan ia dapat menyesatkan ke arah pemahaman literal.

Hubungan tokoh fiksi dengan realitas kehidupan tidaklah sederhana, melainkan bersifat kompleks, sekompleks berbagai kemungkinan kehidupan itu sendiri. Pembaca harus menyadari bahwa hubungan antara tokoh fiksi dengan realitas kehidupan manusia tidak hanya berupa hubungan kesamaan saja, melainkan juga pada hubungan perbedaan. Tokoh manusia nyata memang memiliki banyak kebebasan, namun tokoh fiksi tidak pernah berada dalam keadaan yang benar-benar bebas. Tokoh karya fiksi hanyalah bagian yang terikat pada keseluruhannya, keseluruhan bentuk artistik yang menjadi salah satu tujuan penulisan fiksi. Hal inilah sebenarnya yang merupakan perbedaan paling penting antara tokoh fiksi dengan tokoh manusia nyata, dan hal itu pulalah yang menjadi dasar perbedaan-perbedaan yang lain (Kenney, 1966: 25).

Tokoh dalam fiksi dapat dibedakan dari berbagai sudut pandang. Dari segi perannya dalam cerita atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita,

tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama (*central character, main character*) dan tokoh tambahan (*peripheral character*). Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam fiksi. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama ini senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sehingga ia dapat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan beberapa kali dalam cerita, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 2010:176-178). Grimes (1975: 43-44) menamakan tokoh tambahan ini dengan istilah tokoh bawahan, yaitu tokoh yang tidak sentral kedudukannya dalam cerita tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung atau menunjang tokoh utama. Namun yang harus diingat, kriteria utama yang dipergunakan untuk menentukan tokoh utama atau tokoh tambahan, bukan pada frekuensi kemunculan tokoh itu di dalam cerita, melainkan intensitas keterlibatan tokoh dalam peristiwa-peristiwa yang membangun cerita (Sudjiman, 1992: 18).

Dilihat dari fungsi penampilannya, tokoh dapat dibedakan atas tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi (yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero), tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi pembaca (Altenbend & Lewis, 1966: 59). Menurut Sudjiman (1992: 18),

commit to user

tokoh protagonis selalu menjadi tokoh yang sentral dalam cerita, bahkan ia menjadi pusat sorotan dalam kisah tentang sudut pandang dan fokus pengisahan. Tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik atau tokoh yang berposisi dengan tokoh protagonis, tokoh penentang utama tokoh protagonis (Nurgiyantoro, 2010:179-180; Sudjiman, 1992: 19).

Ditinjau dari segi perwatakannya, tokoh dibedakan atas tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh bulat (*complex* atau *round character*) (Forster, 1970: 75; Kenney, 1966: 28-29; Chatman, 1980: 131-132). Sukada (1987: 63) menyebut tokoh sederhana dan tokoh bulat ini dengan istilah tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat/watak yang tertentu saja; tokoh diceritakan melalui satu sudut saja, selamanya baik-baik saja, atau sebaliknya selamanya buruk-buruk saja. Sebagai seorang tokoh manusia, ia tidak diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia tidak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh sederhana bersifat datar, monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Watak yang telah pasti itulah yang mendapat penekanan dan terus-menerus terlihat dalam fiksi yang bersangkutan.

Sebaliknya, tokoh bulat atau tokoh kompleks adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang

dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga. Oleh karena itu, perwatakannya pun pada umumnya sulit dideskripsikan secara tepat. Menurut Abrams (1981: 20-21), dibandingkan dengan tokoh sederhana, tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya, karena di samping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan tindakan, ia juga sering memberikan kejutan.

Kehadiran tokoh sederhana tetap diperlukan kehadirannya dalam cerita. Tidak mungkin sebuah karya hanya menampilkan tokoh bulat tanpa sama sekali terdapat tokoh sederhana. Penghadiran tokoh-tokoh sederhana dalam sebuah karya fiksi justru dapat menambah tingkat intensitas kekompleksan tokoh lain yang memang dipersiapkan sebagai tokoh bulat.

Dijelaskan oleh Kenney (1966: 33) bahwa untuk penampilan tokoh sederhana yang sebagai tokoh utama, perlu dibedakan ke dalam tokoh sederhana stereotip sebagai pengganti imajinasi dan tokoh sederhana yang diindividualkan. Yang pertama menyaran pada penampilan tokoh yang hanya itu-itu dan begitu-begitu saja yang sekaligus menunjukkan kurangnya peranan kreativitas dan imajinasi pengarang. Tokoh yang demikian jika diangkat sebagai tokoh utama cerita akan menghasilkan karya fiksi yang rendah, tetapi belum tentu demikian jika diberi peran sebagai tokoh tambahan/bawahan. Sebaliknya, yang kedua menyaran pada penampilan tokoh yang merupakan hasil kreativitas imajinatif yang murni. Ia memang

tokoh ciptaan pengarang sebagai hasil kerja kreasi imajinasi dan penghayatan yang intens.

Sesuai dengan keakraban pengarang dengan masyarakat, nama-nama tokoh dan wataknya memiliki tiga dimensi, baik fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiganya ini disebut *block characterization* (Wellek dan Warren, 1962: 221). Berkaitan dengan ketiga aspek ini, Kenney (1966: 24) menyebut bahwa:

“... *To expect the people –or characters—in fiction to be similar to the people in life. To say of a fictional character that he is artificial is usually to imply disapproval. Whatever degree of artifice we are willing to allow in plot, we expect characters to be natural or lifelike*”.

Tokoh-tokoh cerita sebagaimana dikemukakan di atas tidak akan begitu saja secara serta merta hadir kepada pembaca. Mereka memerlukan sarana yang memungkinkan kehadirannya. Masalah penokohan dalam karya fiksi tidak semata-mata hanya berhubungan dengan pemilihan jenis dan perwatakan para tokoh cerita, melainkan juga bagaimana melukiskan kehadiran dan penghadirannya secara tepat sehingga mampu menciptakan dan mendukung tujuan artistik karya yang bersangkutan. Hal inilah yang dimaksud dengan teknik pelukisan watak tokoh.

Secara garis besar, teknik pelukisan watak tokoh dalam fiksi dibedakan ke dalam dua cara, yaitu teknik uraian (*telling*) dan teknik ragaan (*showing*) (Abrams, 1981: 21), atau teknik penjelasan (*expository*) dan teknik dramatik (*dramatic*) (Altenbend & Lewis, 1966: 56), atau teknik perian atau diskursif (*discursive*) (Kenney, 1966: 34-36). Teknik uraian atau

penjelasan adalah melukiskan watak tokoh yang dilakukan dengan jalan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang mungkin berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, bahkan juga citra fisiknya. Menurut Sudjiman (1992: 23-24), cara yang mekanis sifatnya ini memang sederhana dan hemat, tetapi tidak menggalakkan imajinasi pembaca. Pembaca tidak dirangsang untuk membentuk gambarannya tentang si tokoh.

Yang dimaksud dengan teknik ragaan atau teknik dramatik adalah teknik pelukisan watak tokoh yang dilakukan secara tidak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta btingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal melalui kata-kata maupun secara nonverbal melalui tindakan atau tingkah laku, dan juga melalui peristiwa yang terjadi. Teknik dramatik ini dipandang kurang ekonomis, tetapi mampu menggalakkan pembaca untuk menyimpulkan sendiri watak tokoh dalam fiksi yang dibacanya.

Cara pelukisan watak tokoh dengan teknik dramatik ini dapat dilakukan oleh pengarang dengan berbagai teknik, yaitu: (1) teknik cakapan, (2) teknik tingkah laku, (3) teknik pikiran dan perasaan, (4) teknik arus kesadaran, (5) teknik reaksi tokoh, (6) teknik reaksi tokoh lain, (7) teknik

pelukisan latar, dan teknik pelukisan fisik (Nurgiyantoro, 2010: 194-211). Selain kedua teknik penokohan tersebut, Kenney (1966: 36) mengemukakan teknik kontekstual. Dengan teknik ini, watak tokoh dapat disimpulkan dari bahasa yang digunakan pengarang dalam mengacu kepada tokoh.

Analisis penokohan tetap harus dilakukan secara terbuka. Artinya, tetap mempertahankan keterbukaan dan memperlakukan tokoh sebagai seseorang yang otonom (Chatman, 1980: 119). Ada perbedaan fundamental antara peristiwa-peristiwa (*events*) dan sifat-sifat (*traits*). Peristiwa-peristiwa bisa tumpang tindih, tetapi setiap peristiwa memiliki awal dan akhir yang jelas serta wilayahnya terbatas atau temporal. Sifat-sifat tidak tunduk pada batasan-batasan ini karena sifat-sifat mungkin saja ada pada sepanjang teks maupun di luar teks. Sifat-sifat melampaui rentang waktu yang dipancarkan oleh peristiwa-peristiwa (Chatman, 1980: 128-129).

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disintesis bahwa yang dimaksud tokoh adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa dalam cerita. Penokohan adalah penggambaran secara tertulis perihal gambar-gambar imaji yang jelas tentang seseorang, aksi-aksinya, cara-cara pemikiran, dan kehidupannya. Tokoh dalam fiksi dapat dibedakan dari berbagai sudut pandang, ada tokoh utama dan tokoh tambahan, ada tokoh protagonis dan tokoh antagonis, dan ada tokoh datar dan tokoh bulat.

4) Latar atau *Setting*

Menurut Abrams (1981: 175), latar atau *setting* menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat

terjadinya peristiwa dalam fiksi. Ibnian (2010: 182) menyatakan bahwa latar merupakan waktu dan tempat di mana cerita terjadi. Penulis sering menggunakan deskripsi *landscape*, pemandangan, bangunan, musim, ataupun cuaca yang mampu menjadi unsur penguat dalam sebuah cerita. Hudson (1963: 158) menyatakan bahwa *setting* adalah keseluruhan lingkungan cerita yang meliputi adat istiadat, kebiasaan dan pandangan hidup tokoh, selanjutnya dinyatakan bahwa *setting* adalah lingkungan kejadian atau dunia dekat tempat kejadian itu berlangsung. Hudson menyebut lingkungan alam sebagai *setting* material dan yang lain *setting* sosial. Latar dapat pula diartikan sebagai lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton, 1965: 18).

Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Dengan demikian, pembaca merasa dipermudah untuk "mengoperasikan" daya imajinasinya, di samping dimungkinkan untuk berperan serta secara kritis sehubungan dengan pengetahuannya tentang latar. Pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga ia merasa lebih akrab. Pembaca seolah-olah merasa menemukan dalam cerita itu sesuatu yang sebenarnya menjadi bagian dirinya. Hal ini akan terjadi jika latar mampu mengangkat suasana setempat,

warna lokal, lengkap dengan perwatakannya ke dalam cerita (Nurgiyantoro, 2010: 217).

Latar dapat berupa latar fisik (*physical setting*) dan dapat berupa latar spiritual (*spiritual setting*) (Kenney, 1966: 39). Hudson (1963: 159) menyebutnya dengan istilah latar fisik atau latar material dan latar sosial. Latar fisik merupakan latar yang berhubungan dengan tempat atau lokasi dan waktu terjadinya peristiwa; tempat dalam wujud fisiknya. Penunjukan latar fisik dalam karya fiksi dapat dengan cara yang bermacam-macam, tergantung selera dan kreativitas pengarang. Ada pengarang yang melukiskan secara rinci, sebaliknya ada pula yang sekadar menunjukkannya dalam bagian-bagian cerita. Latar spiritual adalah nilai-nilai yang melingkupi dan dimiliki oleh latar fisik. Latar spiritual bisa berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan.

Latar fiksi juga dapat bersifat latar netral dan latar tipikal. Latar netral yaitu latar yang sekadar latar terhubung cerita membutuhkan pijakan atau landas tumpu. Latar netral tidak memiliki dan tidak mendeskripsikan sifat khas tertentu yang menonjol yang terdapat dalam sebuah latar, sesuatu yang justru dapat membedakannya dengan latar-latar yang lain. Latar netral tidak bersifat fungsional, tidak terjalin secara koherensif dengan unsur fiksi yang lain, namun penggunaan latar netral tidak berarti melemahkan karya fiksi yang bersangkutan. Sebaliknya, latar yang bersifat tipikal memiliki dan menonjolkan sifat khas latar tertentu, baik yang menyangkut unsur tempat,

waktu, maupun sosial. Deskripsi latar spiritual dapat menyebabkan sebuah karya fiksi menjadi khas, spesifik, dan tipikal, karena latar tipikal biasanya digarap dengan teliti dan hati-hati oleh pengarangnya. Penyusunan latar tipikal ini dimaksudkan untuk menghadirkan kesan kepada pembaca, seolah-olah cerita yang dibacanya tampak realistis dan faktual (Nurgiyantoro, 2010: 220-222).

Kenney (1966: 40) menyebutkan *elements of setting* terdiri dari:

- (1) *the actual geographical location, including topography, scenery, even the details of a room's interior;*
- (2) *the occupations and modes of day-to-day existence of the characters;*
- (3) *the time in which the action takes places, e.g., historical period, season of the year;*
- (4) *the religious, moral, intellectual, social, and emotional environment of the characters.*

Dalam cerita pendek modern, *setting* merupakan unsur cerita yang penting. *Setting* berjalan erat dengan karakter, tema, dan suasana cerita. Dalam sebuah cerita pendek, *setting* merupakan unsur yang penting untuk menyusun tema dan watak tokoh cerita. *Setting* harus integral atau menyatu. *Setting* integral tidak dapat diganti dengan lingkungan lain, tanpa mengubah dan mempengaruhi watak tokoh serta tema cerita pendek. Dalam cerita pendek yang berhasil, *setting* terintegrasi dengan tema, waktu, gaya dan implikasi atau kaitan filosofi. Untuk menilai apakah suatu *setting* integral dalam cerita pendek dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan seperti (1) dapatkah *setting* diganti dengan tempat lain tanpa mengubah karakter dan isi cerita pendek, (2) sampai sejauh mana *setting* menentukan tema dan plot cerita pendek, (3) sampai *commit to user* *setting* membentuk watak dan

mengapa daerah lain tidak menghasilkan watak-watak demikian, (4) apakah *setting* akan tetap efektif pada keseluruhan cerita pendek kalau diabaikan atau dihilangkan (Sumardjo dan Sain KM, 1986: 77).

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disintesis bahwa latar atau *setting* adalah keseluruhan lingkungan cerita yang meliputi adat istiadat, kebiasaan dan pandangan hidup tokoh. Latar dapat pula diartikan sebagai lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Latar dapat berupa latar fisik dan dapat berupa latar spiritual.

5) Sudut Pandang atau *Point of View*

Unsur pembangun cerita pendek yang sering dianggap tidak penting tetapi sebenarnya memiliki kedudukan yang sama dengan unsur-unsur lainnya adalah sudut pandang atau *point of view*. Sudut pandang mempersoalkan siapa yang menceritakan atau dari posisi mana peristiwa dan tindakan itu dilihat.

Menurut Waluyo (2008: 184), sudut pandang berkenaan dengan posisi pengarang di dalam cerita, yakni keberadaan pengarang di dalam cerita. Keberadaan pengarang dalam suatu cerita adalah: (1) pengarang sebagai tokoh utama, artinya pengarang menuturkan cerita tentang dirinya sendiri; (2) pengarang sebagai tokoh bawahan, artinya pengarang menentukan cerita tentang tokoh utama, sedangkan dia terlibat pula di dalam cerita itu; (3) pengarang hanya sebagai pengamat yang berada di luar cerita, artinya pengarang menuturkan tokoh-tokohnya dari luar, karena

pengarang tidak terlibat di dalam cerita itu; dan (4) campuran, maksudnya kadang-kadang pengarang hanya bertindak sebagai pengamat, tetapi kadang-kadang berusaha juga menyelam ke dalam cerita.

Menurut Todorov (terj. Zaimar, 1985: 32), sudut pandang merupakan suatu pandangan yang dikemukakan di dalam karya sastra. Dalam karya sastra itu pembaca tidak pernah berurusan dengan peristiwa-peristiwa yang dikemukakan dengan cara tertentu. Cara atau sudut pandang ini ditentukan oleh pengarang.

Brooks (1953: 558) mengistilahkan sudut pandang atau *point of view* dengan nama pusat pengisahan atau *focus of narrative*. Menurut Brook, *point of view* berkaitan dengan pengarang, bertalian dengan pendidikannya, keadaan sosialnya, moral masyarakat semasa karya itu diciptakan; pendeknya dengan hal-hal di luar karya sastra, sedangkan *focus of narrative* berkaitan dengan pencerita dan kisahnya. Dalam bukunya *How to Analyze Fiction*, Kenney (1966: 46) juga menyatakan bahwa ia sebenarnya kurang suka dengan istilah *point of view*, karena istilah ini dipandang bermakna ganda. Genette (1981: 89) memberikan istilah *point of view* dengan nama fokalisasi, *focalisation*, yang lebih dekat berhubungan dengan pengisahan. Terlepas dari perbedaan pandangan antara Brook, Kenney, Ganette dengan ahli-ahli yang lain, peneliti memilih menggunakan istilah sudut pandang atau *point of view*. Menurut peneliti, istilah sudut pandang atau *point of view* dipandang lebih tepat karena bertolak dari penceritanya, yaitu tempat pencerita dalam hubungannya dengan cerita, atau posisi pencerita dalam

membawakan cerita, sedangkan istilah pusat pengisahan atau *focus of narrative* bertolak dari tokoh-tokoh mana yang disoroti pencerita atau tokoh mana yang menjadi pusat perhatian pencerita.

Menurut Abrams (1981: 142), sudut pandang menyoal pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Lubbock (1965: 251-257) berpendapat, *point of view* adalah hubungan antara tempat pencerita berdiri dan ceritanya: ia berada di dalam atau di luar cerita. Hubungan ini ada dua macam, yaitu hubungan pencerita diaan dengan ceritanya dan hubungan pencerita akuan dengan ceritanya.

Hudson (1963: 131) menggunakan istilah *point of view* dengan arti pikiran atau pandangan pengarang yang dijalin dalam karyanya. Secara lebih lengkap Hudson menyatakan:

"Every novel must necessarily present a certain view of life and of some of the problems of life. It must so exhibit incidents, characters, passions, motives, as to reveal more or less distinctly the way in which the author looks out upon the world and his general attitude towards it. The novelist's criticism, or interpretation, or philosophy of life".

Sudut pandang atau *point of view* merupakan sesuatu yang menyoal pada masalah teknis, sarana untuk menyampaikan maksud yang lebih besar daripada sudut pandang itu sendiri. Sudut pandang merupakan teknik yang

dipergunakan pengarang untuk menemukan dan menyampaikan makna karya artistiknya, untuk dapat sampai dan berhubungan dengan pembaca. Dengan teknik yang dipilihnya itu diharapkan pembaca dapat menerima dan menghayati gagasan-gagasannya (Stevick, 1967: 89 & 107).

Sudut pandang mempunyai hubungan psikologis dengan pembaca. Pembaca membutuhkan persepsi yang jelas tentang sudut pandang cerita. Pemahaman pembaca terhadap sebuah karya fiksi akan dipengaruhi oleh kejelasan sudut pandangnya. Pemahaman pembaca terhadap sudut pandang akan menentukan seberapa jauh persepsi dan penghayatan, bahkan juga penilaiannya terhadap fiksi yang bersangkutan. Sudut pandang tidak hanya dipandang sebagai cara pembatasan dramatik saja, tetapi secara lebih khusus sebagai penyajian definisi tematik (Stevick, 1967: 86).

Secara garis besar, sudut pandang dibedakan menjadi dua macam, yaitu sudut pandang persona pertama, *first person*, gaya aku, dan sudut pandang persona ketiga, *third person*, gaya dia. Dalam sudut pandang persona pertama (gaya “akuan”), narator adalah seseorang yang terlibat dalam cerita. Ia adalah si “aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, mengisahkan peristiwa dan tindakan yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan. Sebaliknya, dalam sudut pandang persona ketiga (gaya “dia”) narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya: ia, dia, mereka. Menurut Nurgiyantoro (2010: 256-271), sudut pandang persona pertama dibagi atas: (1) ”aku” sebagai tokoh utama, *commit to user*

dan (2) "aku" sebagai tokoh tambahan, sedangkan sudut pandang persona ketiga dibagi atas: (1) "dia" mahatahu, dan (2) "dia" terbatas, "dia" sebagai pengamat.

Shaw (1972: 293) menyatakan bahwa sudut pandang dalam karya fiksi mencakup: (1) sudut pandang fisik, yaitu posisi dalam waktu dan ruang yang digunakan pengarang dalam pendekatan materi cerita, (2) sudut pandang mental, yaitu perasaan dan sikap pengarang terhadap masalah dalam cerita, (3) sudut pandang pribadi, yaitu hubungan yang dipilih pengarang dalam membawakan cerita: sebagai orang pertama, orang kedua, atau orang ketiga.

Menurut Stanton (1965: 26-31), dari segi tujuan, sudut pandang dibagi menjadi empat tipe utama, yaitu: (1) pada "orang pertama-utama", sang karakter utama bercerita dengan kata-katanya sendiri, (2) pada "orang pertama-sampingan", cerita dituturkan oleh satu karakter bukan utama/sampingan, (3) pada "orang ketiga-terbatas", pengarang mengacu pada semua karakter dan memosisikannya sebagai orang ketiga tetapi hanya menggambarkan apa yang dapat dilihat, didengar, dan dipikirkan oleh satu orang karakter saja, dan (4) pada "orang ketiga-tidak terbatas", pengarang mengacu pada setiap karakter dan memosisikannya sebagai orang ketiga.

Berbeda dengan beberapa pendapat di atas, Todorov (terj. Zaimar, 1985: 32) membagi sudut pandang menjadi dua macam, yaitu sudut pandang objektif dan sudut pandang subjektif. Sudut pandang objektif adalah sudut pandang narator yang menginformasikan apa-apa yang ia lihat

atau dengar, sedangkan sudut pandang subjektif menyajikan informasi-informasi yang mengindikasikan penilaian narator.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa sudut pandang menyangkut pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Sudut pandang dibedakan menjadi dua macam, yaitu sudut pandang persona pertama, *first person*, gaya aku, dan sudut pandang persona ketiga, *third person*, gaya dia.

d. Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek

Istilah kemampuan (*ability*) sering dihubungkan dengan potensi untuk menguasai suatu keahlian atau pemilikan keahlian itu sendiri. Dalam kaitannya dengan aktivitas belajar, kemampuan merupakan keluaran belajar. Menurut Gagne dan Briggs (1979: 49-50), terdapat lima kategori keluaran belajar, yaitu: (1) keterampilan intelektual, yaitu kecakapan yang membuat seseorang berkompeten, yang memungkinkan untuk menanggapi konseptualisasi lingkungannya, (2) strategi kognitif, yaitu kemampuan yang mengatur seseorang untuk memilih “cara”, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap (*attitudes*).

Woodworth dan Marquis (1984: 169) menyatakan bahwa istilah kemampuan mengacu pada tiga arti, yaitu prestasi (*achievement*), kapasitas (*capacity*), dan bakat (*aptitude*). Prestasi (*achievement*) adalah kemampuan aktual (*actual ability*) yang dapat diukur secara langsung dengan tes tertentu.

Kapasitas (*capacity*) adalah kemampuan potensial yang dapat diukur secara tidak langsung melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dan kecakapan tersebut berkembang dengan perpaduan antara kemampuan dasar dengan pelatihan yang intensif dan pengalaman. Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan yang hanya dapat diungkapkan dan diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk kepentingan itu.

Secara sederhana, apresiasi bermakna memahami, menghargai, mengindahkan. Dalam perkembangannya, istilah itu mengacu pada kualifikasi aktivitas tertentu seperti memahami dan menyenangkan, meletakkan dengan penghargaan dengan nilai yang tinggi, menjadi peka, menaksir dan menghargai secara kritis (Suwignyo, 2004: 59).

Proses pemahaman nilai-nilai yang terkandung dalam fiksi, tentu saja diperoleh setelah melalui tahapan yang disebut pembacaan sastra (Wirajaya, 2005: 86). Melalui tahapan ini, pembaca akan dibawa untuk memahami nilai-nilai yang ada dalam karya fiksi. Nilai-nilai karya sastra itu beragam dan banyak makna. Pada hakikatnya, setiap pembaca bebas memaknai karya sastra. Namun, untuk dapat mencapai atau meraih makna terkadang diperlukan usaha yang tidak ringan. Pembaca perlu menggali berbagai alternatif kemungkinan makna baru dalam membaca sastra. Dengan demikian, pembaca akan dapat menikmati dan menghargai karya sastra yang dibacanya.

Dijelaskan oleh Faruk (2012: 77-92), makna merupakan aspek nonempirik sastra. Pada umumnya, yang dipandang sebagai lokus makna

adalah kesadaran (*consciousness*) manusia. Meskipun demikian, karena tidak dapat atau sukar didekati, terdapat berbagai macam pendapat mengenai sifat kesadaran itu. Ada yang menganggapnya terletak dalam kesadaran individu (pengarang) dan ada pula yang menganggapnya terletak dalam kesadaran kolektif. Pandangan mengenai kesadaran kolektif pun ternyata juga bermacam-macam. Ada yang memandangnya terletak dalam kesadaran kolektif kebahasaan, di dalam kesadaran kolektif kebudayaan, dan ada pula yang memandangnya terdapat dalam kesadaran kolektif kesastraan.

Makna dalam karya sastra dapat disampaikan dalam tiga tingkatan yang berbeda. Tingkat pertama dinamakan *objective meaning* atau makna objektif, yaitu hubungan suatu karya dengan dirinya sendiri: apakah dia gagal atau berhasil menjelmakan keindahan dan pesan yang hendak disampaikannya. Suatu karya sastra adalah suatu objek yang mengobjektivasikan suatu nilai atau antinilai: keindahan, pembaruan, orisinalitas atau peniruan, dan kepandaian teknis semata-mata. Tingkat kedua adalah *expressive meaning* atau makna ekspresif berupa hubungan karya itu dengan latar belakang psikologi penciptanya: apakah sebuah sajak diciptakan untuk mengenang suatu saat penting dalam kehidupan penciptanya: kelahiran anak, kematian ayah atau ibu, atau putusnya hubungan cinta dengan kekasih. Suatu karya sastra adalah ekspresi suatu momen tertentu dari kehidupan pencipta. Tingkat ketiga adalah *documentary meaning* atau makna dokumenter berupa hubungan antara karya itu dengan konteks sosial penciptaan: pengaruh-pengaruh sosial-politik atau kecenderungan budaya

yang tercermin dalam suatu karya. Suatu karya sastra adalah suatu dokumen sosial atau dokumen human tentang keadaan masyarakat dan alam pikiran di masa suatu karya diciptakan dan dilahirkan (Kleden, 2004: 149-150).

Dari situ dapat dipahami mengapa dalam kegiatan apresiasi sastra perlu diberi tekanan, bukan hanya pada nilai keindahan sebuah karya sastra, tetapi juga pada kandungan kebenaran yang ada di dalamnya. Benjamin dari Mashab Frankfurt menyebutnya sebagai *Wahrheitsgehalt der Kunst (the truth content of art)*. Paham ini bertolak dari pandangan bahwa sebuah cerita pendek, misalnya, betapa pun surealistisnya, selalu mencerminkan atas satu dan lain cara konflik-konflik sosial dan kontradiksi-kontradiksi kebudayaan dalam masyarakatnya (Kleden, 2004: 150).

Dalam proses pemaknaan karya sastra, istilah “kemampuan mengapresiasi” berkaitan erat dengan konteks pengajaran sastra. Pengajaran sastra di perguruan tinggi selama ini dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu pengajaran teori sastra dan apresiasi sastra. Pengajaran teori sastra berisi pengajaran tentang teori-teori sastra. Pengajaran ini didasarkan pada anggapan bahwa mahasiswa baru bisa mengapresiasi karya sastra setelah menguasai sejumlah kaidah, konsep, tesis-tesis, dan generalisasi tentang pengertian, hakikat, jenis-jenis, dan sejarah sastra. Itulah sebabnya pengajaran model ini selalu dimulai dengan pengajaran teori sebelum mahasiswa diperkenalkan pada karya sastra, atau bahkan hanya berisi teori-teori. Jika mereka diperkenalkan pada karya sastra, mereka hanya diperkenalkan pada judul-judul karya sastra dan nama-nama pengarangnya.

Pengajaran sastra beranggapan bahwa untuk mengapresiasi karya sastra, mahasiswa harus langsung diperkenalkan dan diakrabkan dengan karya sastra. Secara ekstrem pengajaran ini tidak begitu memperhatikan teori-teori sastra dalam mengajarkan karya sastra. Jika ingin, teori barulah diberikan setelah mahasiswa akrab dengan karya sastra atau bersama-sama pada saat mahasiswa mengapresiasi karya sastra.

Menurut Nurgiyantoro (2010: 456), kata kunci untuk pengertian apresiasi adalah “membaca karya sastra secara langsung”. Jadi, mahasiswa benar-benar dihadapkan pada teks sastra tertentu, baik berupa puisi, fiksi (cerita pendek dan novel), atau drama. Tes sastra yang apresiatif adalah tes yang berangkat dari karya sastra secara langsung, dan untuk mengerjakannya mahasiswa harus membaca teks yang bersangkutan secara sungguh-sungguh. Jadi, tugas-tugas tersebut berupa memperlakukan secara langsung sebuah teks tertentu, baik berupa pembacaan, pengidentifikasian, pemahaman, penganalisisan, penentuan unsur tertentu, pemberian pertimbangan tertentu, dan lain-lain. Tugas kesastraan yang demikian adalah tes atau tugas yang berkadar apresiatif tinggi.

Haruslah dipahami pula bahwa karya sastra itu hadir untuk dibaca dan dinikmati serta dimanfaatkan untuk mengembangkan wawasan kehidupan manusia. Jadi, pembelajaran apresiasi sastra seharusnya ditekankan pada kenyataan bahwa sastra merupakan salah satu bentuk karya seni yang dapat diapresiasi. Di samping itu, pembelajaran apresiasi sastra yang baik harus dapat: (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan

budaya, (3) meningkatkan cipta dan rasa, dan (4) menunjang pembentukan watak (Rahmanto, 2008: 15-24).

Menurut Suwignyo (2004: 59-60), pembelajaran apresiasi sastra haruslah melibatkan aktivitas mental untuk: (1) memahami dan menyenangi karya sastra yang dibacanya, (2) meletakkan penghargaan dengan nilai tinggi pada karya sastra yang dibaca, (3) menjadi peka terhadap nilai-nilai karya sastra yang dibaca, dan (4) menghargai secara kritis terhadap karya sastra yang dibacanya. Untuk mencapai semua itu, distansi terhadap prosa fiksi perlu dihindari. Sebaliknya, kegiatan mengakrabi karya sastra perlu ditumbuhkan secara terus-menerus dan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadapnya. Dengan demikian, karya sastra nantinya akan dijadikan bagian hidup bagi para mahasiswa yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan rohaniannya.

Dalam proses pemahaman prosa fiksi (cerita pendek dan novel) terdapat empat perspektif yang dapat digunakan, yaitu perspektif: (1) tekstual, (2) sosial, (3) kultural, dan (4) topikal (Beach, 1991: 36). Sebagai teks, karya fiksi dibangun oleh unsur-unsur fiksional seperti tema, plot, karakterisasi, *setting*, dan sebagainya. Dengan perspektif sosial karya fiksi dipandang sebagai representasi kehidupan masyarakat tertentu. Dari perspektif kultural karya fiksi dipahami sebagai gambaran *institutional roles* yang di dalamnya disodorkan konflik-konflik di lingkungan keluarga, kampus/sekolah, pekerjaan, korps atau komunitas yang lebih besar, dan *levels*

of moral reasoning dikaitkan dengan dilema-dilema moral yang dihadapi oleh tokoh cerita. Dan akhirnya perspektif topikal berkaitan dengan aspek tematis fiksi, seperti lingkungan hidup, ilmu pengetahuan, misteri, anekdot, kemanusiaan, ketuhanan, cerita rakyat, dan sebagainya.

Upaya menikmati karya fiksi dengan empat perspektif itu adalah kerja kreatif. Dikatakan demikian sebab dalam prosesnya aktivitas apresiasi menghendaki unsur kesadaran. Kesadaran bahwa dalam kehidupan sehari-hari seseorang dihadapkan dengan realitas yang itu-itu saja, dan melalui karya fiksi realitas-realitas yang tampak biasa itu diintensifkan oleh pengarang, diberi makna dan disodorkan kepada pembaca dengan cara yang sublim, tidak imperatif. Dengan melakukan eksplorasi karya fiksi, pembaca akan memperoleh pengalaman-pengalaman imajinatif dengan lebih kaya dan bermakna.

Wellek dan Warren (dalam Sayuti, 1998: 4) menyatakan bahwa pembaca tidak dapat memahami dan menganalisis karya sastra tanpa referensi nilai; dan kenyataan bahwa pembaca mengenali struktur tertentu sebagai suatu "karya seni" mengimplikasikan adanya suatu penilaian. Menurut Hirsch (dalam Sayuti, 1998: 4), hanya penilaian yang sesuai dengan teks atau sesuai dengan satu kriteria evaluatif atau lebihlah yang dapat dibenarkan dan relevan dengan penelitian yang berupaya mengkaji penilaian literer. Artinya, penilaian terhadap karya sastra dapat dibicarakan kebenarannya jika teks diketahui dan hasil penilaian yang ada itu menunjukkan satu kriteria penilaian atau lebih yang mendasarinya.

Meskipun karya sastra bersifat multitafsir, penafsiran dan penilaian karya sastra tidak bersifat manasuka. Menurut Olsen (1987: 86), ada empat kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan kesahihan penafsiran seseorang terhadap karya sastra yang dibacanya, yaitu: (1) *completeness*, (2) *correctness*, (3) *comprehensiveness*, dan (4) *cocsistency and discrimination*. *Completeness* berkaitan dengan kelayakan sasaran media serta strategi yang digunakan dalam menafsirkan setiap elemen yang diinterpretasikan. *Correctness* berkaitan dengan kecermatan, ketelitian, serta ketepatan penerapan strategi serta media dalam interpretasi, sehingga mampu memberikan hasil interpretasi yang tepat dan benar. *Comprehensiveness* mengacu pada adanya interpretasi yang luas dan lengkap, sehingga setiap elemen yang diinterpretasi membuahkan hasil yang memiliki keselarasan antara satu aspek dengan aspek yang lainnya. *Cocsistency* berkaitan dengan keajegan penginterpretasi menerapkan strategi, pendekatan, metode, maupun teori sehingga dapat mengantisipasi adanya berbagai penyimpangan. *Discrimination* berkaitan dengan kemampuan kemampuan penginterpretasi dalam menggunakan berbagai strategi, pendekatan, dan teori secara tepat sesuai dengan karakteristik dan elemen yang ditafsirkan.

Dalam kegiatan apresiasi sastra ada totalitas aktualisasi diri yang puncak atau *peak experience*. Rockler (1988: 119) menyatakan *peak experience* ini sebagai berikut: “*One lives (peak experience) through a moment of feeling self actualized which is a brief period in an individual’s*

life when he or she function completely, and feels self-confident, strong, and self-assured”.

Selanjutnya Brown (2000: 143-144) menyebutkan faktor emosional sebagai berikut.

“the affective domain is the emotional side of human behavior. The development of affective states or feeling involves a variety of personality factors, feeling both about ourselves and about others with whom we come into contact, and the context of communication. And willing and able to place a certain value on the communicative act of interpersonal exchange”.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disintesis bahwa istilah “kemampuan mengapresiasi cerita pendek” berkaitan erat dengan konteks pengajaran cerita pendek, yaitu pengajaran teori tentang cerita pendek dan kegiatan mengapresiasi cerita pendek secara langsung. Dengan demikian, kemampuan mengapresiasi cerita pendek dapat diartikan sebagai kecakapan dan kesanggupan mahasiswa dalam memahami hakikat cerita pendek, membaca, mengidentifikasi, memahami, menganalisis, menentukan unsur-unsur cerita pendek, memberikan pertimbangan tertentu, memberikan penilaian, dan menghargai cerita pendek yang dibacanya.

3. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Istilah kreativitas (*creativity*) sering juga disebut dengan berpikir kreatif (*creative thinking*) atau berpikir inovatif (*innovative thinking*). Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut dengan daya cipta, misalnya mengarang lagu, membuat lukisan, menciptakan produk baru, dan menyusun teori baru. Di dalam konteks pemecahan masalah, kreativitas juga

dapat disebut dengan kecerdasan kreatif (*creatif intelligence*); kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang menarik dan bernilai bagi pemecahan suatu masalah (Buzan dalam Suharman, 2011: 1).

Berkaitan dengan pengertian kreativitas terdapat beberapa tokoh yang memiliki pendapat yang hampir sama. Santrock (2002: 327) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Campbell (1998: 11), yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru dan berguna. Baru berarti inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh, atau memberikan kejutan. Berguna berarti lebih enak, lebih praktis, lebih mempermudah, mempercepat, dan mengatasi kesulitan. Senada dengan Campbell, Sternberget.al. (2005: 6) berpendapat bahwa kreativitas mengacu pada keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghasilkan ide-ide dan produk yang relatif baru, tinggi dalam kualitas, dan sesuai dengan tugas di tangan.

Sawyer (2006: 24-25) berpendapat bahwa kreativitas mencakup unsur-unsur imitasi dan tradisi. Tidak ada pekerjaan yang sama sekali baru. Untuk menjelaskan kreativitas, harus diperiksa keseimbangan antara imitasi dan inovasi dan peran penting yang dimainkan oleh konvensi dan tradisi.

Mayesty (1990: 9) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Individu secara alami adalah sosok yang *commit to user*

kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengekspresikan diri dengan cara anak sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat, dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Pada dasarnya, kreativitas bersifat alamiah yang sudah ada pada diri anak.

Menurut Munandar (2012: 25), yang dimaksud kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pada buku yang lain, Munandar (1997: 50) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci (Munandar, 1992: 164).

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide atau artefak yang baru, mengejutkan, dan berharga. Ide di sini termasuk konsep, puisi, komposisi musik, teori, resep memasak, koreografi, lelucon, lukisan, dan lain-lain. Yang termasuk artefak di antaranya yaitu patung, mesin uap, pembersih debu, keramik, origami, dan sebagainya (Boden, 2004: 1).

Semiawan (2010: 31-32) dengan merangkum pendapat Lubard, Ochse, Sternberg, menyatakan bahwa pengertian kreativitas memiliki perspektif yang baru, yaitu yang bersifat orisinal, tak terduga, berguna, serta adaptif terhadap kendala-kendala tugas. Kreativitas memiliki cakupan pengertian yang luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Dalam kaitan dengan individu ada rentangan yang luas dalam cakupan berbagai tugas, misalnya kreativitas relevan dalam mengatasi masalah berkenaan dengan tugas manusia. Pada tingkat masyarakat, kreativitas antara lain menghasilkan ilmu baru, gerakan baru dalam bidang seni, perubahan budaya dan program sosial baru dalam bidang ekonomi.

Perbedaan pandangan mengenai kreativitas tersebut dikemukakan oleh Mahmudi dan Sumarmo (2011: 217-219), berdasarkan pendapat Berg (2009), Dunbar dan Weisberg (2003), dan Treffinger (2007). Pandangan pertama menyatakan bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh individu dengan karakteristik tertentu, hanya dimiliki oleh individu jenius berkemampuan luar biasa pada bidang-bidang tertentu, seperti sains, sastra, atau seni. Kreativitas juga dipandang bersifat magis dan misterius yang melibatkan aktivitas bawah sadar. Pandangan kedua menyatakan bahwa kreativitas dapat dimiliki oleh individu dengan kemampuan biasa. Kreativitas merujuk pada penggunaan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang dapat dilakukan oleh individu berkemampuan biasa. Pandangan tersebut menegaskan bahwa kreativitas dapat dimiliki oleh siapapun, tidak hanya oleh individu berkemampuan luar biasa.

Suharnan (1998: 56) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas. *Pertama*, aktivitas berpikir. Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, *imagery*, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Kedua, menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul. *Ketiga*, sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Di samping istilah kreativitas, terdapat istilah berpikir kreatif, sebagai salah satu wujud kreativitas. Menurut McGregor (2007: 68), berpikir kreatif merupakan berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, *commit to user*

pendekatan baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Menurut Livne (2008: 16), kemampuan berpikir kreatif merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah yang bersifat terbuka, atau kemampuan untuk menghasilkan ide baru dalam menghasilkan suatu produk.

Teori dasar kreativitas adalah teori humanistik. Anderman & Anderman (2009: 279) menyatakan bahwa pendekatan humanistik melihat kreativitas sebagai realisasi diri atau aktualisasi diri. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Rogers (1954: 251), seorang psikolog humanistik, yang menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan aktualisasi diri. Sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Aktualisasi diri ialah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi –mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpkirian demokratis, dan sebagainya.

Selanjutnya Rogers (1954: 254-255) menguraikan tentang teori kreatif, yang meliputi 3 kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu: (1) keterbukaan terhadap pengalaman, (2) kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus evaluation*), (3) kemampuan untuk bereksperimen untuk “bermain” dengan konsep-konsep. Apabila seseorang *commit to user*

memiliki ketiga ciri itu maka kesehatan psikologisnya sangat baik dan akan menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif.

Menurut Stenberg (2006: 88-90), kreativitas merupakan bagian dari *Psychometric Theory*. Kreativitas dapat terbentuk dari gabungan beberapa komponen dalam diri manusia yang secara bersamaan terjadi dan terkait satu sama lain yang kemudian disebut *confluence theory*. Adapun komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membentuk kreativitas antara lain sebagai berikut.

- 1) Kemampuan intelektual: ada 3 kemampuan *skill* yaitu kemampuan sintesis, analitis, dan praktis. Kemampuan sintesis adalah kemampuan untuk melihat masalah dengan cara yang baru atau berbeda serta melepaskannya dari pemikiran-pemikiran yang konvensional. Kemampuan analitis adalah kemampuan mengenali dan memilah ide-ide dari orang lain, baik yang berguna maupun tidak berguna. Kemampuan praktis adalah kemampuan kontekstual untuk mempengaruhi atau meyakinkan orang lain tentang seberapa bernilainya ide yang muncul dari seseorang. Ketiga kemampuan itu sangat penting dan dapat muncul secara bersamaan.
- 2) Pengetahuan: seseorang perlu mengetahui dengan jelas hal-hal yang terkait dengan bidang yang dia tekuni agar dapat melangkah lebih maju. Ketiadaan pengetahuan dapat mengganggu keberadaan kreativitas. Jadi, pengetahuan yang baik dan benar dapat membantu terbentuknya kreativitas yang tepat.
- 3) Pola pikir: sebuah bentuk berpikir yang dipilih secara khusus oleh setiap orang. Intinya pola pikir juga merupakan keputusan bagaimana *commit to user*

menggunakan ketersediaan kemampuan dalam diri seseorang. Lebih lanjut, pola pikir adalah pilihan untuk berpikir dan pengambilan keputusan untuk berpikir dengan cara yang baru. Jadi untuk berpikir kreatif, seseorang perlu memilih pola pikir yang mengarah pada kreativitas, yaitu pola pikir yang mencakup berpikir secara global dan lokal.

- 4) Kepribadian: meliputi beberapa atribut penting yang dapat menstimulasi tumbuhnya kreativitas antara lain berkeinginan menyelesaikan masalah, berani mengambil resiko, mampu menghadapi hal-hal yang bersifat ganda, dan memiliki kemampuan menciptakan cara memperoleh sesuatu.
- 5) Motivasi: motivasi dari dalam diri seseorang dan motivasi yang berfokus pada kegiatan yang ingin dicapai merupakan motivasi penting untuk membentuk kreativitas.
- 6) Lingkungan: individu atau seseorang memerlukan lingkungan yang mendukung dan menghargai kreativitas yang dihasilkan. Meskipun seseorang mungkin mendapatkan dorongan-dorongan untuk berbuat kreatif dari dalam, tanpa dukungan lingkungan kreativitas mungkin tidak dapat direalisasikan.

Teori humanistik sangat menentang konsep pembelajaran satu arah di mana para dosen memandang salah satu tugas mereka adalah “mengisi” mahasiswa dengan tabungan informasi. Mahasiswa diperbolehkan menegosiasikan hasil-hasil pembelajaran, bekerja sama dengan para dosen dan mahasiswa lain dalam suatu proses pencarian, terlibat dalam pemikiran kritis, dan menghubungkan apa saja yang mereka lakukan di dalam kelas dengan

realitas di luar kelas. Dosen selaku fasilitator harus mampu membimbing para mahasiswa untuk membangun makna dalam berinteraksi dengan orang lain (Brown, 2000: 89-90).

Salah satu ide penting teori pendidikan humanistik adalah mahasiswa harus mempunyai kemampuan untuk mengarahkan sendiri perilakunya dalam belajar (*self regulated learning*), apa yang akan dipelajari dan sampai tingkatan mana, kapan, dan bagaimana mereka akan belajar. Ide pokoknya adalah bagaimana mahasiswa belajar mengarahkan diri sendiri, sekaligus memotivasi diri sendiri dalam belajar daripada sekadar menjadi penerima pasif dalam proses belajar. Pendidikan humanistik memandang proses belajar bukanlah sebagai sarana transformasi pengetahuan saja tetapi lebih dari itu, proses belajar merupakan bagian dari pengembangan nilai-nilai kemanusiaan (Baharuddin, 2015: 196-198).

Menurut Gage & Berliner (dalam Hitipeuw, 2009; 116-117), tujuan pendekatan pendidikan humanistik dapat dilihat dari beberapa aspek. *Pertama*, kemampuan mahasiswa untuk mengambil lebih banyak tanggung jawab untuk menentukan apa yang harus dipelajari dan menjadi lebih independen dan memimpin diri sendiri. Dosen harus berubah dari orang yang superior menjadi orang yang setara dengan mahasiswa. Cara ini dipandang bagus untuk mengembangkan kreativitas, minat dalam seni budaya, dan rasa ingin tahu.

Kedua, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mencapai aktualisasi diri, dan karena itu tugas dosen adalah mengatur kelas agar sesuai dengan kecenderungan mahasiswa. Karena itu, kelas-kelas yang humanistik *commit to user*

menyuburkan praktik-praktik pengembangan kreativitas. *Ketiga*, hasil-hasil yang berupa sosial-emosi lebih menonjol dibandingkan individu. Selain itu, pendidikan humanistik lebih menekankan pada kebebasan (independensi) dan keunikan individu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disintesis bahwa yang dimaksud dengan kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, dan hasilnya dapat bernilai atau berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain. Meskipun terdapat perbedaan pandangan di antara para ahli tentang definisi kreativitas, terdapat kesamaan pandangan yang penting, yaitu kreativitas harus memiliki aspek yang baru, apakah berupa gagasan, pemikiran, aktivitas, tindakan, maupun hasil karya, dan juga memiliki aspek kegunaan. Pengembangan kreativitas didasari oleh teori pendidikan humanistik, yang memandang proses belajar bukanlah sebagai sarana transformasi pengetahuan saja tetapi proses belajar merupakan bagian dari pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Pendekatan humanistik mendorong mahasiswa untuk mengambil lebih banyak tanggung jawab dalam menentukan apa yang harus dipelajari, mendorong mahasiswa untuk mencapai aktualisasi diri, dan lebih menekankan pada kebebasan (independensi) dan keunikan individu.

b. Karakteristik Orang Kreatif

Secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan: (1) kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan

commit to user

pendapat atau ide-ide; (2) kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah; (3) keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri; (4) elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain; dan (5) keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru (Jamaris, 2006: 164).

Muirhead (2007: 1) mendeskripsikan mengenai karakteristik kreativitas, yaitu: (1) sebuah kemampuan: kreativitas adalah kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, (2) sebuah sikap: kreativitas juga merupakan sikap; sikap untuk menerima perubahan dan kebaruan; kemauan untuk menciptakan gagasan baru; fleksibel, (3) sebuah proses: orang-orang kreatif bekerja keras dan terus-menerus untuk meningkatkan ide-ide dan solusi untuk perbaikan karya-karya mereka.

Kitano dan Kirby (1986: 194) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Orang yang mampu mengaktualisasi diri adalah orang yang kreatif, orang yang sangat peduli (lebih banyak) terhadap proses daripada klimaks keberhasilan dan kebanggaan terhadap sukses tersebut. Titik puncak penghayatan pengalaman (*peak experience*) terkait dengan kemampuan mengintegrasikan diri dengan

apa yang dihayatinya (*a oneness where there was a twoness... a detachment from time and places*).

Menurut Suharman (2011: 44), orang-orang kreatif memiliki karakteristik pribadi yang kompleks, paradoks dan dialektis di antara dua ujung sifat yang saling berlawanan jika dikenakan oleh orang-orang pada umumnya. Misalnya, di satu sisi orang-orang kreatif dapat bersikap dan bertindak introver pada suatu waktu, dan di sisi lain mereka juga dapat bersikap dan bertindak ekstrover pada saat yang lain. Hal ini sangat tergantung pada konteks dan tuntutan situasi yang dihadapinya. Sementara itu, orang-orang pada umumnya hanya memiliki kecenderungan pada satu ujung sifat-sifat tersebut, misalnya bersikap introver atau sebaliknya, ekstrover.

Menurut Suharman (2011: 44-50), ada 10 karakteristik pribadi yang dimiliki oleh orang-orang kreatif, yaitu: (1) memiliki energi fisik dalam jumlah yang besar, tetapi mereka juga sering beristirahat dan tanpa kesibukan yang berarti; (2) cenderung cerdas (*smart*), namun juga naif (*naive*); (3) memiliki sifat-sifat paradoks, misalnya antara suka bermain dan disiplin (*playfulness and discipline*), atau antara bertanggung jawab dan tidak bertanggung jawab; (4) memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, namun tetap berakar atau berpijak pada realitas; (5) memiliki sifat-sifat di antara pribadi ekstrover dan introver; (6) memiliki sifat sangat rendah hati dan pada saat yang sama juga berbangga diri; (7) cenderung memiliki sifat-sifat maskulin dan juga feminin (*androgini*); (8) suka menentang dan kebebasan; (9) sangat mencintai pekerjaannya, namun mereka juga dapat menjadi sangat objektif terhadap pekerjaan tersebut; (10) *commit to user*

keterbukaan dan kepekaan orang kreatif sering membuat mereka menderita dan sakit hati, namun mereka juga memperoleh kepuasan batin.

Ciri-ciri pokok orang yang kreatif oleh Campbell (1998: 27) diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu: (1) ciri-ciri pokok, (2) ciri-ciri yang memungkinkan, dan (3) ciri-ciri sampingan. Ciri-ciri pokok meliputi kelincahan mental, berpikir divergen, fleksibilitas konseptual, kemampuan menyatakan gagasan orisinal, mampu berpikir kompleks, inovatif, dan memiliki potensi dalam banyak bidang. Ciri-ciri yang memungkinkan orang menjadi kreatif adalah kemampuan bekerja keras, berpikiran mandiri, pantang menyerah, mampu berkomunikasi dengan baik, tertarik pada konsep, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki kepekaan humor, dan tidak segera menolak gagasan baru, sedangkan ciri-ciri sampingan adalah tidak ambil pusing pikiran orang lain, tidak terkendali emosinya, dan tidak berpikir simplistik.

Selanjutnya, Suharman (2011: 51-53) menyatakan bahwa orang-orang kreatif memiliki 4 dimensi karakteristik perilaku yang menonjol. *Pertama*, Dimensi 1: Tanpa Kubu (*Nonentranchment*), meliputi (a) memperbaiki atau menyempurnakan aturan-aturan sepanjang waktu, (b) impulsif (memperturutkan kehendak hati), (c) mengambil peluang atau memanfaatkan kesempatan, (d) cenderung tidak mengetahui keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, dan mencoba apa yang menurut orang lain dianggap tidak mungkin, (e) memiliki kepekaan emosi (emosional), (f) memiliki semangat untuk bebas,

(g) membangun “istana di langit” (berangan-angan tinggi), (h) tidak konformis, (i) tidak ortodok (tidak konvensional).

Kedua, Dimensi 2: Rasa Keindahan dan Imajinasi (*esthetic Taste and Imagination*), meliputi: (a) memiliki apresiasi terhadap seni, musik, dan seterusnya, (b) suka sendirian ketika menciptakan sesuatu yang baru, (c) dapat menulis, menggambar, membuat komposisi musik, (d) memiliki cita-cita yang baik, (e) memanfaatkan bahan-bahan atau benda-benda di sekitarnya, untuk dibuat sesuatu yang unik, (f) membuat harmonisasi antara bahan-bahan dengan proses-proses ekspresi, (g) imajinatif (memiliki daya khayal atau fantasi yang tinggi). *Ketiga*, Dimensi 3: Kecerdasan atau Ketajaman Pandangan (*Perspicacity*), meliputi: (a) mempertanyakan norma-norma sosial, dogma-dogma, dan asumsi-asumsi, (b) cepat mengerti atau tanggap, (c) berpegang teguh pada suatu pendirian. *Keempat*, Dimensi 4: Rasa Ingin Tahu (*Inquisiveness*), meliputi: (a) memiliki rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu ketika masih kecil, (b) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Treffinger (1980: 16) menyatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada anak kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikkan. Siswa berbakat kreatif biasanya memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan

memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata. Meskipun tidak semua orang berbakat kreatif menjadi seniman, mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap sastra, seni, musik, dan teater.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa terdapat sifat-sifat atau ciri-ciri kepribadian yang berhubungan erat dengan kreativitas, yaitu sifat imajinatif, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil resiko, berani dalam pendapat dan keyakinan, serta ciri kepribadian lainnya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Amabile (1983: 365), faktor-faktor penting yang mempengaruhi kreativitas, yaitu: kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. *Pertama*, kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan. *Kedua*, karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

Ketiga, motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi sehingga dengan demikian individu dapat mengemukakan ide secara lancar, dapat memecahkan masalah dengan luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal dan mampu mengelaborasi ide. Motivasi intrinsik juga memberikan suatu karsa untuk berani mengambil risiko dalam mencari pemecahan yang maksimal terhadap suatu permasalahan, dengan mengadakan eksplorasi untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang kemudian dapat dikombinasikan dalam bentuk dan hasil pemecahan yang baru dan kreatif. Keempat, lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian, maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Rogers (1975: 68) lebih menilai kreativitas sebagai gerakan humanistik, yaitu kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan diri dan potensi. Oleh karena itu, faktor atau kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk mengaktualisasikan diri merupakan faktor yang menentukan kreativitas seseorang.

Dalam penelitiannya, Kuwato (1993: 42) menyatakan bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu: (1) faktor kemampuan berpikir yang mencakup inteligensi dan pemerikayaan bahan berpikir, (2) faktor kepribadian, seperti imajinatif, mempunyai inisiatif, *commit to user*

mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil risiko, dan berani dalam pendapat dan keyakinan, (3) faktor lingkungan, yaitu suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman sehingga kreativitas dapat berkembang.

Berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disintesis bahwa secara garis besar kreativitas dipengaruhi oleh faktor kemampuan kognitif atau intelegensi, faktor kepribadian atau ciri-ciri kepribadian tertentu, dan faktor lingkungan. Yang termasuk faktor kemampuan kognitif yaitu intelegensi dan pemerayaan bahan berpikir, faktor kepribadian meliputi imajinasi, inisiatif, minat, rasa ingin tahu, semangat, percaya diri, berani mengambil risiko, sedangkan faktor lingkungan meliputi suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman sehingga kreativitas dapat berkembang.

d. Pengembangan Kreativitas

Kegiatan pengembangan kreativitas berkaitan erat dengan institusi pendidikan. Institusi pendidikan memiliki peran dan tanggung jawab untuk membekali peserta didik dengan kemampuan-kemampuan yang berguna bagi kehidupan mereka, meskipun peran dan tanggung jawab tersebut tampaknya belum dilakukan secara optimal. Hasil penelitian McGregor menunjukkan bahwa institusi pendidikan tidak membekali para peserta didik kemampuan-kemampuan penting yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Kemampuan-kemampuan tersebut di antaranya adalah kemampuan berpikir

kreatif (Mahmudi dan Sumarmo, 2011: 216-217). Menurut Torrance (1974: 67), potensi kreatif tersebut akan menjadi aktual apabila dilatih dan dikembangkan. Lingkungan (keluarga, sekolah, dan masyarakat) mempunyai peran yang sangat besar dalam upaya memunculkan kreativitas yang dimiliki secara potensial itu. Diperlukan rangsangan-rangsangan dari lingkungan agar kreativitas yang tersimpan dalam diri setiap individu bisa muncul (Rogers, 1975: 75; Amabile, 1983: 357)

Menurut Fasko (2001: 320), ada banyak pendapat dalam literatur yang menyarankan bagaimana cara mengembangkan kemampuan kreatif siswa sejak kecil hingga dewasa, misalnya yang dikemukakan oleh Davis & Rimm (1985), Guilford (1967), Karnes (1961), Olmo (1977), Parnes & Noller (1972), Renzulli (1992), Sternberg & Lubart (1991), Torrance (1972), Williams (1969). Misalnya, Torrance (1963) mengamati bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui instruksi langsung. Karnes (1961) menyarankan bahwa program pendidikan harus diselenggarakan secara fleksibel untuk memberikan layanan yang lebih baik, seperti pengayaan program. Teknik pengajaran yang merangsang berpikir divergen dipandang sangat penting untuk merangsang pemikiran kreatif.

Davis & Rimm (1985), Karnes (1961), Subotnik (1988) berpendapat bahwa tugas individu berdasarkan pemecahan masalah dan menemukan masalah juga dapat merangsang kreativitas. Menurut Davis & Rimm (1985), guru yang terbuka dalam menerima perubahan dan model berpikir divergen tampaknya sangat efektif dalam merangsang kreativitas siswa. Selain

menggunakan tugas individu, untuk merangsang kreativitas, guru harus memberikan situasi bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Kegiatan kelompok, selain dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan prestasi akademik, juga dapat dipakai oleh para siswa dalam bergaul dengan teman sebaya. Menurut Waluyo (1999: 60-62), kreativitas bukan semata-mata faktor bakat atau pembawaan, namun dapat dikembangkan, ditumbuhkan, atau digali. Dosen hendaknya menggali dan menumbuhkan atau mengembangkan potensi kreatif mahasiswa yang merupakan *hidden potential excellent*, karena bakat kreatif itu kelak mungkin akan bermanfaat bagi masyarakat di sekitarnya

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa/mahasiswa, Munandar (2012: 45-48) mengemukakan tentang Strategi 4-P dalam pengembangan kreativitas, yaitu: pribadi, pendorong, proses, dan produk. *Pertama*, pribadi. Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ini mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

Kedua, pendorong. Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan lingkungannya, atau jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Sebagus apa pun bakat kreatif seseorang jika tidak diimbangi dengan dukungan lingkungan dan motivasi internal, bakat kreatif tersebut tidak akan berkembang secara maksimal. Untuk itu, peran orang tua, lingkungan masyarakat, dan pendidik

sangat dibutuhkan, terutama dalam memberikan dukungan dan membantu tumbuhnya motivasi internal.

Ketiga, proses. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungannya. Perlu pula diingat bahwa kurikulum yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Keempat, produk. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Semiawan (2008: 73) menyebutkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap preparasi atau persiapan, (2) tahap inkubasi atau pengeraman, (3) tahap iluminasi atau penyaturagan, dan (4) tahap verifikasi atau pengejawantahan. Penyiapan agar mampu berpikir kreatif berupa pemberian kondisi agar siswa berpikir divergen. Pada tahap

inkubasi, hal-hal yang dipikirkan secara serius untuk dikembangkan, diolah dengan baik dalam pikirannya sehingga dapat menjadi miliknya sungguh-sungguh. Tahap iluminasi menunjukkan pelepasan diri seseorang terhadap gagasan yang dieramkan dalam dirinya itu sehingga benar-benar tidak ada jarak antara gagasan itu dengan dirinya sendiri, sehingga gagasan kreatif itu dapat diejawantahkan atau diekspresikan.

Senada dengan pendapat Semiawan, Santrock (2010: 310-311) berpendapat bahwa proses kreatif dilakukan melalui 5 tahap, yaitu: (1) *preparation*, (2) *incubation*, (3) *insight*, (4) *evaluation*, (5) *elaboration*. Pada tahap *preparation* mahasiswa tenggelam dalam permasalahan yang menarik bagi dirinya dan merangsang untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, bertanya kepada orang lain, mencari jawaban, dan lain-lain. Selanjutnya, pada tahap *incubation* mahasiswa mengolah ide dalam kepalanya yang cenderung membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka. Tahap *insight* merupakan tahap timbulnya inspirasi baru atau gagasan baru, sedangkan pada tahap *evaluation* mahasiswa memutuskan apakah ide yang dimiliki bernilai dan layak. Tahap terakhir yaitu tahap *elaboration*, merupakan tahap yang memerlukan waktu yang lama dan perlu usaha yang keras. Tahap ini dikenal dengan istilah yang dikemukakan oleh Thomas Edison pada abad ke-20 bahwa kreativitas terbentuk dari 1% inspirasi dan 99% usaha.

Gowan (1980: 24-25) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas dilakukan melalui lima tahap, yaitu: (1) *suksesi*, (2) *diskontinyu*, (3) *emergency*, (4) *differenciation* (*diferensiasi*), dan (5) *integrasi*. *Suksesi* artinya *commit to user*

berkesinambungan. Kreativitas tentu berbekal pikiran atau produk kreativitas sebelumnya. Dengan banyak membaca dan mengenal kreasi sebelumnya, seseorang dapat menumbuhkan kemampuan kreatifnya. Kreativitas tidak turun dari langit, tetapi harus dikembangkan, dilatih atau dikejar. Kreativitas bidang keilmuan tidak mungkin dapat ditumbuhkan atau dikembangkan jika seseorang tidak memahami perkembangan ilmu mutakhir.

Diskontinyu artinya tidak memerlukan pola kerja yang beraturan. Orang kreatif menentukan irama kerjanya sendiri. Semakin banyak pengaturan waktu, penjadwalan, dan rutinitas kerja, semakin mematikan proses kreatifnya. Munculnya kreativitas berlangsung secara kuat dan mendesak, tidak terduga-duga. Begitu kreativitas itu muncul dengan kuat biasanya harus segera dituangkan atau dimanifestasikan agar tidak mengendor. Oleh karenanya, seorang yang kreatif tidak memerlukan irama kerja yang teratur atau diatur.

Emergency artinya pemunculan. Kreativitas harus dapat diwujudkan atau diejawantahkan. Kemampuan mengejawantahkan kreativitas agar tidak hanya tersimpan di dalam pikiran ini perlu dilatih pada seseorang. Banyak orang yang potensi kreatifnya berhenti di angan-angan. Hal ini menunjukkan bahwa orang tersebut tidak mampu mengembangkan *emergency*-nya ini.

Diferensiasi artinya terjabarkan. Pengejawantahan kreativitas tidak boleh hanya bersifat setengah-setengah dan kabur, namun harus terdiferensiasikan. Seorang pencipta tari, misalnya, tidak cukup menjelaskan tari ciptaannya secara global, namun mampu mendiferensiasikan unsur-unsur partiturnya sehingga cukup jelas bagi penari.

Integrasi artinya seorang kreatif harus mampu mengintegrasikan daya kreativitasnya dengan budaya masyarakat sekitarnya. Seseorang dengan kreativitasnya tidak boleh tercerabut dari lingkungannya. Pikiran divergen muncul bukan karena pamrih tertentu, tetapi benar-benar tuntutan kreativitas dengan tanpa adanya pikiran untuk sekadar lain dari yang lain. Jika hasil kreativitas tidak diterima atau bahkan ditolak masyarakat, maka kreativitas itu tidak memenuhi syarat integrasi ini.

Treffinger (1980: 12-13) menyatakan bahwa proses pengembangan kreativitas dalam pengajaran dapat ditempuh melalui tiga tahap. Setiap tahap harus ditempuh dengan strategi atau metode mengajar tertentu yang menyebabkan peserta didik mengembangkan pikiran divergennya. Ketiga tahap pengembangan potensi kreatif itu, yaitu: (1) tahap pengembangan fungsi divergen (tahap I), (2) tahap pengembangan proses pemikiran dan perasaan majemuk (tahap II), dan (3) tahap pengembangan keterlibatan peserta didik terhadap tantangan atau masalah (tahap III).

Berpikir divergen merupakan dasar kreativitas (Sternberg, 2006: 87). Untuk mengembangkan pemikiran divergen sebagai dasar utama pengembangan kreativitas, Treffinger (1980: 12-13) memberikan beberapa contoh strategi, yaitu pertanyaan dan kegiatan yang bersifat *open ended*, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasan yang berbeda, memungkinkan munculnya pandangan-pandangan baru, dan menangkap berbagai kesan dalam berbagai situasi. Teknik mengajar seperti sumbang saran (*brainstorming*), pembuatan *check-list*, analisis peristiwa, dan *commit to user*

menghubungkan sesuatu dengan dipaksakan kiranya merupakan teknik yang mendukung pengembangan pikiran divergen ini.

Pengembangan pikiran majemuk dapat dilakukan dengan teknik-teknik: analisis morfologis, bermain peran (*role playing*), sosiodrama, strategi sinektik, dan dramatisasi. Strategi sinektik banyak dibahas sebagai strategi pengajaran puisi yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Untuk mengembangkan kreativitas pada tahap III, yaitu tahap pengembangan keterlibatan peserta didik terhadap tantangan atau masalah, digunakan teknik-teknik pemecahan masalah secara kreatif, metode klasifikasi nilai, keterampilan proses, dan sebagainya.

Menurut Suharman (2011: 237-263), secara garis besar pendekatan-pendekatan di dalam pelatihan dan pengembangan kreativitas baik perorangan maupun kelompok dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu pendekatan parsial dan pendekatan holistik. *Pertama*, disebut pendekatan parsial karena pendekatan ini menggunakan kerangka kerja yang menekankan pada pengembangan komponen-komponen tertentu dari potensi seseorang atau kelompok yang dianggap penting bagi proses-proses kreatif. Pada umumnya, komponen yang ditekankan dalam latihan adalah kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan seseorang untuk menemukan atau menghasilkan gagasan-gagasan. Di dalam praktik pelatihan kreativitas, biasanya digunakan teknik-teknik misalnya sumbangsaran, membuat hubungan-hubungan yang dipaksakan, berpikir transformatif, dan berpikir dimensional. Semua teknik itu menekankan pada kemampuan berpikir atau komponen kognitif yang dianggap

relevan dengan kreativitas. Sementara itu, komponen-komponen penting yang lain misalnya sikap, karakteristik kepribadian, dan motivasi yang dibutuhkan orang untuk melakukan aktivitas kreatif cenderung diabaikan. Jika digunakan perspektif lain, pendekatan parsial tersebut cenderung menekankan komponen kognitif, dan kurang melibatkan komponen afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, patut dipertanyakan kembali keefektifan pendekatan parsial untuk melahirkan orang-orang yang kreatif-produktif untuk jangka panjang.

Kedua, disebut pendekatan holistik karena di dalam usaha meningkatkan kreativitas pendekatan ini menggunakan kerangka kerja yang bersifat integratif, suatu kesatuan yang menggabungkan variabel-variabel penting yang dibutuhkan dan terlibat di dalam proses-proses kreatif. Pendekatan holistik akan mengintegrasikan paling sedikit 4 komponen pokok, yaitu keterampilan berpikir kreatif, menumbuhkembangkan sikap positif terhadap kreativitas, motivasi dan karakteristik kepribadian tertentu yang relevan dengan pemikiran dan aktivitas kreatif, dan menciptakan lingkungan yang kondusif. Jadi, pendekatan holistik memandang masing-masing komponen itu secara paralel, yang semua itu penting bagi lahirnya pemikiran-pemikiran baru dan karya-karya baru yang berguna.

Implikasinya, kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan potensi dan perilaku kreatif baik yang ditujukan bagi perorangan maupun kelompok harus mencakup pengembangan semua komponen pokok yang relevan – kemampuan berpikir, sikap dan motivasi, karakteristik kepribadian, dan lingkungan. Meskipun suatu kemampuan diakui sangat penting misalnya

kemampuan berpikir divergen dan berpikir lateral, tidak cukup hanya ini untuk dapat melahirkan pemikiran-pemikiran dan karya-karya yang baru atau orisinal (asli). Agar suatu program pengembangan kreativitas dapat menjamin para siswa kelak menjadi orang-orang yang kreatif-produktif, semua komponen pokok yang terlibat di dalam proses-proses kreatif harus dikembangkan secara bersama-sama dan seimbang sesuai dengan peran yang dimainkan oleh masing-masing komponen itu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa kreativitas bukan semata-mata faktor bakat atau pembawaan, namun dapat dikembangkan, ditumbuhkan, atau digali. Kreativitas dapat dikembangkan melalui empat tahap, yaitu: tahap preparasi atau persiapan, tahap inkubasi atau penerapan, tahap iluminasi atau penyaturagan, dan tahap verifikasi atau pengejawantahan.

4. Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pengembangan Kreativitas

Di perguruan tinggi, cerita pendek harus diajarkan secara apresiatif. Di samping itu, juga harus bersifat problematis serta memungkinkan mahasiswa mengalami keterlibatan psikologis dengan perasaan pengarangnya. Dengan cara demikian, karya itu bermakna dalam dirinya dan membangkitkan kemungkinan berkembangnya kreativitas mahasiswa. Pengembangan dimensi kreativitas melalui pembelajaran cerita pendek di perguruan tinggi dimungkinkan jika mahasiswa dapat langsung berkenalan dan menikmati karya sastra sebagai karya kreatif dari berbagai kurun waktu dan dari berbagai pengarang. Para mahasiswa harus mengenal karya budaya bangsanya, memahaminya, dan memberikan penghargaan (apresiasi). Pengenalan itu tidak hanya sepotong-sepotong akan

tetapi secara menyeluruh. Kedalaman makna dalam cerita pendek itu harus mereka kaji lebih dari sekadar mengkaji fenomena fisiknya.

Pengembangan dimensi kreativitas pada pembelajaran cerita pendek di perguruan tinggi bertujuan agar mahasiswa mampu menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasanya. Sasaran akhir pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas adalah tercapainya tingkat apresiasi sastra yang baik pada diri mahasiswa.

Dalam pengajaran cerita pendek, demi tercapainya tujuan pengembangan dimensi kreatif hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) pemahaman terhadap cerita pendek harus mementingkan makna, (2) mahasiswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri (inkuiri) makna berdasarkan teori sastra yang dipelajarinya, (3) mementingkan proses, (4) bersifat problematis dan pemecahan masalah, (5) mahasiswa didorong untuk “re-kreasi”, misalnya dengan membuat esai, mencipta puisi, cerita pendek, mendramatisasikan, dan sebagainya, (6) mahasiswa didorong untuk mampu mengaktualisasikan dirinya, dan (7) memerlukan bimbingan dosen yang berkompeten (Waluyo, 1999: 62-66).

Menurut Priyatni (2004: 50-51), kegiatan kreatif dalam pembelajaran cerita pendek ditandai oleh adanya hal-hal berikut ini. *Pertama*, adanya keterlibatan personal secara langsung dalam membaca cerita pendek secara intensif, berulang, dan berkelanjutan. *Kedua*, adanya pemikiran kreatif yang ditandai oleh adanya kegiatan mental dalam menghubungkan hal-hal yang ada

dalam teks dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki apresiator, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang terdapat dalam teks dengan sesuatu di luar teks yang dianggap relevan, dan kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap teks yang diapresiasi. *Ketiga*, kegiatan kreatif ditandai dengan adanya reaksi dan responsi terhadap teks cerita pendek yang diapresiasi. Reaksi dan responsi ini merupakan buah pemahaman dan penghayatannya terhadap teks cerita pendek yang dibacanya.

Menurut pandangan Ahmadi (2000: 20), kegiatan apresiasi prosa fiksi bersifat kompleks-hierarkis. Oleh sebab itu, pencapaiannya memerlukan waktu yang sangat panjang serta prosesnya berlangsung terus-menerus. Untuk menuju tingkat apresiasi yang sesungguhnya, tingkatan-tingkatan yang perlu dilewati adalah: (1) tingkat menggemari yang ditandai oleh adanya rasa tertarik dan ingin membaca karya fiksi, (2) tingkat menikmati yang ditandai dengan munculnya rasa senang, asyik membaca atau mendengarkan karya fiksi yang diikuti tumbuhnya pengertian, (3) tingkat merespon atau mereaksi yang ditandai dengan munculnya keinginan untuk menyatakan pendapat, baik lisan maupun tertulis terhadap karya fiksi yangt dibaca/diperdengarkan, dan juga ditandai dengan keterlibatan mahasiswa dalam berbagai kegiatan aktivitas sastra, dan (4) tingkat produktif yang ditandai adanya aktivitas menghasilkan, baik dalam bentuk ulasan, tinjauan, kritik karya fiksi maupun penciptaan karya fiksi.

Bertumpu pada tingkatan apresiasi itu maka pembelajaran cerita pendek di perguruan tinggi dapat dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan rekreasi dan prokreasi. Kegiatan rekreasi menekankan pada aspek kesenangan,
commit to user

kenikmatan, rasa asyik dalam membaca cerita pendek, sedangkan kegiatan prokreasi menekankan pada penghasilan karya-karya kreatif. Kegiatan apresiasi pada tingkat rekreasi bersifat reseptif, sedangkan pada tingkat prokreasi bersifat produktif.

Menurut Beach (1991: 39-46), pembelajaran apresiasi cerita pendek pada tingkat prokreasi dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu responsi dan produksi. Aktivitas-aktivitas belajar dalam tingkat responsi antara lain: (1) *think-alouds*, (2) *retelling*, dan (3) *free writing* terhadap cerita pendek yang dibacanya. Aktivitas-aktivitas *think-alouds* antara lain ditandai dengan kegiatan interpretasi, prediksi, pemberian pertimbangan atau keragu-raguan dan pertanyaan terhadap cerita pendek yang dibaca atau didengarnya. *Think-alouds* diberikan oleh dosen dalam waktu singkat dan mahasiswa menjawabnya secara spontan. Oleh sebab itu, yang difokuskan pada aktivitas ini adalah kepekaan mereaksi terhadap suatu rangsang intelektual.

Selanjutnya, dalam kegiatan *retelling*, respon yang ditunjukkan antara lain berupa kegiatan menceritakan kembali cerita pendek yang dibaca, menyatakan kembali bagian-bagian cerita pendek yang dianggap kunci (*key events*). Dalam konteks ini stimulan yang diberikan dosen dapat berupa penggalan cerita itu. Dosen menunjukkan bagian awal cerita pendek, dan mahasiswa melanjutkan bagian-bagian tengah, akhir secara spontan. Bentuk lain yang dapat dilakukan adalah mahasiswa menyatakan kembali ringkasan, atau kejadian-kejadian kunci dalam cerita pendek yang dibacanya.

Prokreasi dalam tingkatan produksi atau penghasilan dapat dalam bentuk lisan maupun tertulis. Jika dalam bentuk tulis, mahasiswa diharapkan sudah dapat mengungkapkan penilaiannya terhadap cerita pendek yang dibacanya. Untuk itu, kritik-kritik sederhana sudah mulai dilakukan oleh mahasiswa. Dalam penilaian, mahasiswa tidak hanya mengandalkan intuisi, melainkan juga berpikir kritis dan imajinasi kreatifnya. Kegiatan yang sangat penting dalam tingkatan prokreasi adalah menulis kreatif yang diinspirasi oleh cerita pendek yang dibacanya, misalnya menulis cerita pendek, puisi, naskah drama, mendramatisasikan cerita pendek, dan sebagainya.

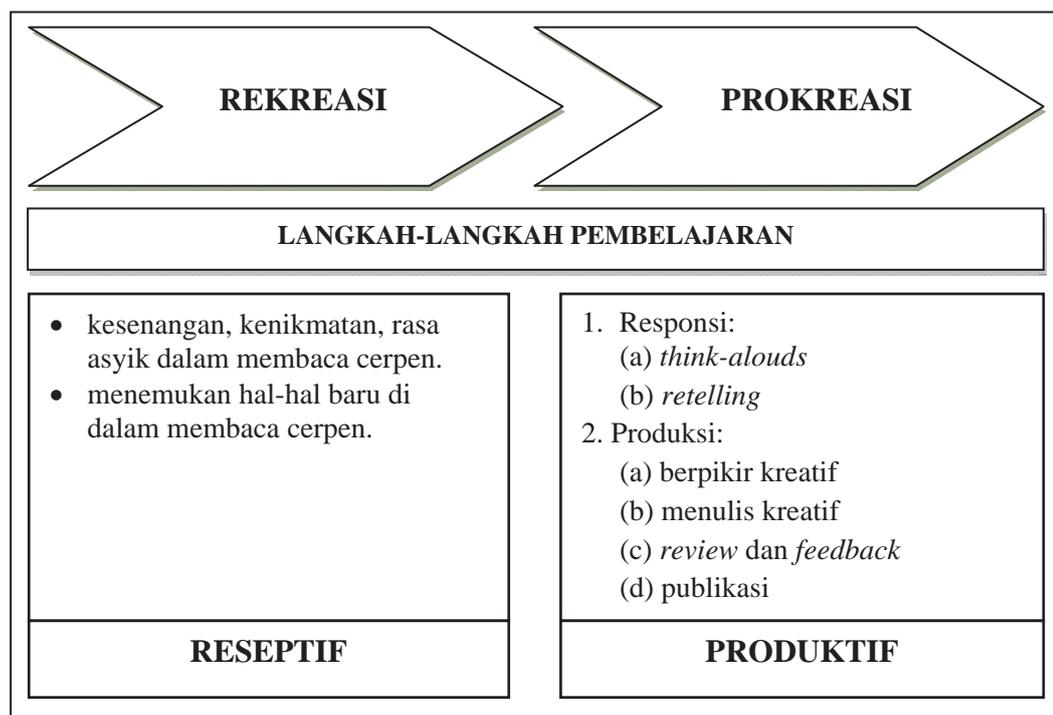
Menurut Priyatni (2004: 54), penulisan esai dan resensi juga dapat dikategorikan sebagai tindak prokreasi. Hal ini karena esai dan resensi adalah buah pikiran, perasaan, pandangan, pengalaman penulis terhadap objek tertentu. Penulisan esai dan resensi akan membuahkan karya baru, karya khas, dan karya tersebut adalah karya kreatif. Kemampuan menulis esai dan resensi ini perlu dibinakan kepada mahasiswa karena dapat dijadikan wahana untuk menumbuhkan kreativitas berpikir, bernalar, dan kreativitas berbahasa secara produktif.

Pendapat lain mengenai pola pembelajaran cerita pendek yang berbasis pengembangan kreativitas dikemukakan pula oleh Sudardi (2003: 2-5), yang menyatakan bahwa di dalam proses pembelajaran cerita pendek yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, hendaknya diterapkan tiga konsep, yaitu (1) apresiasi, (2) rekreasi, dan (3) re-kreasi. Ketiga konsep tersebut hakikatnya sama dengan kegiatan rekreasi dan prokreasi yang dikemukakan oleh Beach (1991: 39-46).

Pembacaan cerita pendek juga harus dilakukan sebagai proses rekreasi. Rekreasi dalam konteks ini diberi makna menemukan hal-hal baru di dalam membaca cerita pendek. Penemuan tersebut ternyata sering tidak bersifat alamiah, melainkan perlu usaha yang serius sampai pembaca betul-betul merasakan kenikmatan dalam mengapresiasi cerita pendek. Menurut Wibowo (1994: 69), apapun yang tampak, cipta sastra secara kodrati mengandung dua jenis makna. Makna pertama biasa disebut dengan istilah “makna niatan” (*intentional meaning*), yakni makna dasar atau niat sebenarnya yang dikandung sastrawan sebelum mencipta karya sastra. Makna kedua biasa disebut dengan istilah “makna muatan” (*actual meaning*), yakni makna nyata atau makna baik yang tersirat maupun tersurat dalam sebuah cipta sastra. Dengan kata lain, makna nyata ini adalah apa-apa yang dapat ditangkap dan dihayati oleh pembaca atas sebuah karya sastra. Makna nyata ini mau tidak mau berhubungan dengan usaha penafsiran yang dilakukan pembaca atau kritikus. Membaca karya sastra adalah sebuah perjuangan dalam rangka merebut makna (*persuit of sign*). Keberhasilan memperoleh makna merupakan kegiatan rekreasi yang melegakan.

Setelah kegiatan apresiasi dan rekreasi selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan re-kreasi, atau merangsang mahasiswa untuk berkreasi. Dalam kegiatan ini, mahasiswa dilibatkan dalam berbagai proses kreatif, misalnya menulis puisi, cerita pendek, esai, dan bisa juga berbentuk berpikir kreatif.

Selanjutnya, berdasarkan uraian tersebut dirumuskan langkah-langkah pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas, seperti yang terpampang pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Cerita pendek dengan Model Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pengembangan Kreativitas

C. Kerangka Berpikir

Dalam konteks pembelajaran sastra di perguruan tinggi, pembelajaran cerita pendek perlu mendapatkan perhatian serius. Hal ini berdasarkan kenyataan bahwa pembelajaran cerita pendek yang dilakukan sebagian besar dosen masih berorientasi pada pembelajaran yang bersifat teoretis, dan kurang mendorong tumbuhnya kreativitas dalam diri mahasiswa. Pembelajaran cerita pendek sangat

commit to user

monoton dan membosankan karena hanya berpusat pada dosen. Dalam pembelajaran cerita pendek, dosen lebih banyak berceramah di depan mahasiswa. Selain itu, juga ditemukan adanya gejala penurunan kualitas pembelajaran apresiasi cerita pendek. Kondisi tersebut misalnya terlihat pada ketidakmampuan mahasiswa dalam mengelola perolehan belajar yang akan dikomunikasikan dan pembelajaran cerita pendek kurang mendorong tumbuhnya kreativitas pada diri mahasiswa,

Di samping itu, menurunnya kualitas pembelajaran cerita pendek di perguruan tinggi juga ditandai dengan rendahnya kemampuan membaca, kemampuan mengapresiasi karya sastra, dan rendahnya minat belajar mahasiswa terhadap sastra. Kemampuan membaca mahasiswa terbatas pada pemahaman yang bersifat literal dan belum sampai pada pemahaman apresiatif. Mahasiswa tidak tertarik pada cerita pendek yang dibacanya dan tidak terjadi interaksi yang dinamis antara mahasiswa dengan cerita pendek yang dibaca,

Tujuan pembelajaran cerita pendek di perguruan tinggi adalah agar mahasiswa mampu menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasanya. Sasaran akhir pembelajaran cerita pendek adalah tercapainya tingkat apresiasi sastra yang baik pada diri mahasiswa. Pembelajaran cerita pendek yang baik harus melibatkan aktivitas mental untuk: (1) memahami dan menyenangi cerita pendek, (2) meletakkan penghargaan dengan nilai tinggi pada cerita pendek, (3) menjadi peka terhadap nilai-nilai cerita pendek, (4) menghargai secara kritis terhadap cerita

pendek yang dibacanya, serta (5) menumbuhkan sikap kreatif pada diri mahasiswa.

Kegiatan kreatif dalam pembelajaran cerita pendek ditandai oleh adanya hal-hal berikut ini. *Pertama*, adanya keterlibatan personal secara langsung dalam membaca cerita pendek secara intensif, berulang, dan berkelanjutan. *Kedua*, adanya pemikiran kreatif yang ditandai oleh adanya kegiatan mental dalam menghubungkan hal-hal yang ada dalam teks dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki apresiator, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang terdapat dalam teks dengan sesuatu di luar teks yang dianggap relevan, dan kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap teks yang diapresiasi. *Ketiga*, kegiatan kreatif ditandai dengan adanya reaksi dan responsi terhadap teks fiksi yang diapresiasi. Reaksi dan responsi ini merupakan buah pemahaman dan penghayatannya terhadap teks cerita pendek yang dibacanya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas jelaslah bahwa untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran cerita pendek, pembelajaran cerita pendek harus mengarahkan pada pengembangan dimensi kreativitas dalam diri mahasiswa. Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran cerita pendek dianggap penting dengan alasan beberapa hal: (1) dengan berkreasi mahasiswa dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal, (2) dengan berpikir kreatif mahasiswa mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap berbagai masalah yang dihadapi, (3) pengembangan kreativitas mampu memberikan kepuasan batin pada diri mahasiswa, dan (4) mampu meningkatkan kualitas hidup mahasiswa. Pelaksanaan

pembelajaran cerita pendek yang mengutamakan pengembangan aspek kreativitas seperti yang telah diuraikan di depan dapat berhasil dengan baik apabila didukung oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas yang disusun meliputi dua kegiatan, yaitu kegiatan rekreasi dan kegiatan prokreasi. Kegiatan rekreasi menekankan pada aspek kesenangan, kenikmatan, rasa asyik dalam membaca cerita pendek, sedangkan kegiatan prokreasi menekankan pada penghasilan karya-karya kreatif. Kegiatan apresiasi pada tingkat rekreasi bersifat reseptif, sedangkan pada tingkat prokreasi bersifat produktif.

Pembelajaran apresiasi cerita pendek pada tingkat prokreasi dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu responsi dan produksi. Aktivitas-aktivitas belajar dalam tingkat responsi antara lain: (1) *think-alouds*, (2) *retelling*, dan (3) *free writing* terhadap cerita pendek yang dibacanya. Prokreasi dalam tingkatan produksi dapat berbentuk berpikir kreatif dan menulis kreatif, misalnya menulis esai, cerita pendek, puisi, naskah drama, mendramatisasikan cerita pendek, dan sebagainya.

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk penelitian, berupa model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas, yang dipandang mampu meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Koordinator Wilayah Madiun. Untuk menghasilkan produk penelitian yang diharapkan, terlebih dulu dilakukan studi eksplorasi. Dalam studi eksplorasi ini, dilakukan analisis

kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap model pembelajaran cerita pendek yang mampu meningkatkan daya apresiasi sastra mahasiswa secara optimal. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menganalisis kurikulum beserta perangkat-perangkatnya (standar kompetensi lulusan, sebaran dan deskripsi matakuliah, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran) yang dipergunakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di LPTK se-Koordinator Wilayah Madiun. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta dilakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran cerita pendek yang dilaksanakan dosen di dalam kelas. Berdasarkan data-data yang dikumpulkan akan diketahui mengenai kondisi pembelajaran cerita pendek pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di LPTK se-Koordinasi Wilayah Madiun dan kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap model pembelajaran cerita pendek yang mampu meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa secara optimal.

Berdasarkan hasil studi eksplorasi tersebut, selanjutnya disusun prototipe model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa. Penyusunan prototipe model dilakukan dalam diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*), yang dihadiri oleh dosen, mahasiswa, dan para guru. Setelah prototipe model selesai disusun, selanjutnya dilakukan validasi dengan meminta pendapat ahli (*expert's judgement*). Pendapat, masukan, dan saran-saran yang diberikan para ahli dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi, sampai diperoleh draf model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan

keaktivitas, yang dipandang dapat meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa.

Draf model pembelajaran yang telah selesai disusun kemudian diujicobakan secara terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan prototipe model yang diujicobakan. Hasil uji coba terbatas tersebut dipakai untuk melakukan revisi terhadap kekurangan-kekurangan yang ada. Prototipe model pembelajaran yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan dalam skala yang lebih luas. Seperti halnya pada uji coba terbatas, tujuan pelaksanaan uji coba luas ini juga untuk mengetahui kekurangan dan keunggulan prototipe model, apabila diterapkan dalam skala yang lebih luas. Hasil analisis terhadap hasil uji coba luas ini dipergunakan untuk melakukan perbaikan prototipe sampai diperoleh model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas seperti yang diharapkan.

Model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas yang telah diujicobakan secara terbatas dan secara luas tersebut kemudian diuji keefektifannya. Tingkat keefektifan model pembelajaran yang diterapkan diuji melalui eksperimen, untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan apresiasi sastra mahasiswa. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan kemampuan apresiasi cerita pendek mahasiswa antara kelompok eksperimen (yang menggunakan model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas) dengan kelompok kontrol (yang menggunakan model pembelajaran konvensional).

Model pembelajaran yang telah diuji keefektifannya tersebut kemudian didiseminasikan. Diseminasi dilakukan melalui seminar yang dihadiri oleh dosen, mahasiswa, dan pengambil kebijakan, dan melalui penulisan artikel di Jurnal Internasional. Langkah terakhir yang dilakukan yaitu mensosialisasikan model pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas tersebut, agar model tersebut dapat diimplementasikan oleh para dosen pada pembelajaran cerita pendek dan pembelajaran prosa fiksi lainnya.

