Pengenalan Simbol – Simbol Visual dalam Pertunjukan Sastra Lokal bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa untuk Pengembangan Indrustri Kreatif

Rita Inderawati

Abstrak: Tahun 2009 ditetapkan sebagai tahun Indonesia kreatif. Penetapan tersebut mengindikasikan bahwa kreativitas sangat penting dikemukakan. Kreativitas identik dengan inovasi; inovasi merupakan proses pemunculan dan penerapan gagasan-gagasan kreatif dalam konteks yang spesifik, sedangkan kreativitas digunakan untuk mempertunjukkan hasil penciptaan pendekatan dan gagasan baru. Kreativitas lebih tepat digunakan daripada inovasi dalam konteks sastra dan seni. Hal ini menantang pendidikan bahasa untuk berperan dalam membangun industri kreatif dalam menopang ekonomi kreatif. Melalui pengamatan, eksplorasi, penciptaan, dan penelitian tentang seni dan sastra, pendidikan bahasa dapat member kontribusi nyata dan besar dalam rangka membangun industri kreatif. Berdasarkan studi pemetaan yang dilakukan oleh kementerian perdagangan, seni pertunjukan merupakan industri kreatif yang kesepuluh dari 14 jenis industri yang dapat mendukung ekonomi kreatif di Indonesia. Seni pertunjukan tersebut termasuk industri kreatif yang paling rendah kontribusinya, hanya 0,15%. Kenyataan ini seharusnya mendorong pendidikan bahasa untuk berperan dalam mengembangkan industri kreatif. Tulisan ini menyoroti peran pendidikan bahasa dalam mengembangkan industri kreatif, pengenalan dimensi simbol visual dalam mengapresiasi karya sastra dan pertunjukan sastra lokal. Pada akhirnya, sastra lokal sebagai warisan budaya dapat dipertunjukkan dengan mengaplikasikan simbol-simbol visual untuk mengembangkan industri kreatif.

Kata-kata kunci: simbol visual**,** sastra lokal, pertunjukan, pendidikan bahasa, industri kreatif

Melestarikan warisan budaya (*cultural heritage*) yang dimiliki bangsa Indonesia tidak bermakna penghambatan bagi kreativitas dan perubahan. Pelestarian tersebut selayaknya dimaknai sebagai upaya untuk memberi jalan pada perubahan berikutnya membentuk rantai perjalanan budaya bangsa dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Perubahan budaya tersebut tidak berarti meniadakan keindahan sebelumnya. Warisan kekayaan budaya yang mampu menghasilkan aneka ragam tarian, pakaian daerah, produk kriya, lukisan, pahat, patung, ukiran, musik dan lagu, kuliner, karya sastra, dan lain sebagainya membentuk modal bangsa yang besar, paduan kekayaan alam dan budaya tropis. Mengko (2008) menandaskan hal berikut, "Tidak banyak bangsa di dunia dan mungkin tidak ada yang memiliki modal kekayaan demikian besar seperti yang kita miliki. Jadi, tidak ada pilihan, kita harus mampu! Jangan bangun industri kreatif yang tidak kreatif."

Pada tanggal 22 Desember 2008 pemerintah akan mencanangkan tahun 2009 sebagai Tahun Indonesia Kreatif (TIK). Pencanangan TIK ini menunjukkan keseriusan pemerintah untuk mengembangkan ekonomi yang mempunyai prospek yang cerah terutama di tengah krisis global. Sektor ekonomi kreatif menjadi semakin penting karena krisis ekonomi global mengharuskan setiap negara di

---

[1)] *Pengenalan Simbol-Simbol Visual dalam Pertunjukan Sastra Lokal bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa untuk Pengembangan Indrustri Kreatif (Rita Inderawati)*

[*)] *Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris , Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Unsri*

dunia termasuk Indonesia untuk dapat bersaing dan melakukan diversifikasi produk untuk pasar dalam negeri maupun luar negeri. Pemerintah sejak tiga tahun terakhir mengupayakan peluang untuk mensosialisasikan ekonomi kreatif kepada masyarakat sehingga mendorong perkembangan sektor ekonomi yang memiliki potensi besar. Pada masa yang akan datang diharapkan masyarakat akan lebih memahami industri kreatif sehingga mereka akan membangkitkan minat mereka khususnya generasi muda untuk terjun ke industri kreatif sehingga tercipta industri berbasis ekonomi kreatif yang lebih kokoh yang mampu menciptakan barang dan jasa inovatif yang berbasis kreativitas.

Sejumlah negeri seperti Amerika, Korea Selatan, India dan Cina mengandalkan industri kreatif, didukung oleh karya seni kontemporer dikala mengalami krisis global. Korea Selatan misalnya, mendapatkan pemasukan dari industri perfilman, hingga ratusan juta dolar pertahun. Jumlah yang dihasilkan industri film Hollywood ratusan kali lipat dari jumlah itu, demikian pula dengan industri perfilman di India dan Cina. Industri perfilman melibatkan penulis novel, hingga cerita pendek (cerpen). Industri ini melibatkan banyak pihak. Film *Titanic, Lion King, Mulan, Nemo* dan sebagainya melibatkan ahli gambar, penulis, penyanyi, penyair, pemusik dan berbagai keahlian seni lainnya. Sebagai contoh, tenggelamnya kapal raksasa *Titanic*, diubah menjadi fiksi dan difilmkan. Musibah dramatis di tengah laut, dirangkai dengan kisah percintaan. Film ini memberikan sumbangan jutaan dolar bagi bangsa Amerika.

Sejalan dengan pelestarian warisan budaya dan pencanangan TIK tersebut, pengenalan dan pengembangan industri kreatif di dunia pendidikan sudah sangat mendesak. Institusi pendidikan yang berorientasi melahirkan insan-insan kreatif juga harus diarahkan untuk menciptakan kreativitas dan daya saing. Perguruan tinggi misalnya dapat membuka program studi atau konsentrasi *broadcasting, advertising*, sastra, teater, musik, tari, dan sebagainya yang semuanya berpotensi menuju industri kreatif. Pendidikan bahasa memiliki mata kuliah sastra yang hanya berbobot dua hingga enam sks. Kontribusi apakah yang dapat diberikan perkuliahan sastra sehubungan dengan bergulirnya TIK? Intelektual seperti budayawan, seniman, pendidik, ilmuan, akademisi, peneliti, penulis, pelopor atau tokoh di sanggar seni, budaya, pebisnis atau pelaku usaha yang mentransformasikan kreativitas menjadi produk bernilai ekonomi menjadi aktor pemeran utama yang terlibat dalam tahun Indonesia kreatif tersebut.

Artikel ini menyoroti peran pendidikan bahasa dalam mengembangkan industri kreatif dan mengenalkan dimensi simbol visual dalam mengapresiasi dan menciptakan seni pertunjukan dengan menggunakan sastra lokal sebagai media menciptakan seni tersebut. Sastra lokal sebagai salah satu warisan budaya Indonesia dapat menjadi pertunjukan yang menarik dengan mengaplikasikan simbol-simbol visual dalam pembelajaran apresiasi sastra yang mendukung industri kreatif. Artikel ini juga memaparkan pengenalan terhadap simbol-simbol visual untuk mengapresiasi sastra lokal dan kegiatan apresiasi sastra yang kreatif dan inovatif di jurusan bahasa dalam penciptaan seni pertunjukan untuk mendukung industri kreatif.

PERAN PENDIDIKAN BAHASA DALAM MENDUKUNG INDUSTRI KREATIF

Pembelajaran sastra di tingkat sekolah hingga perguruan tinggi terealisasi lewat apresiasi sastra, baca puisi, berdeklamasi dan bermain drama. Realisasi kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran tersebut berdiri sendiri-sendiri. Setelah membaca karya sastra, siswa menganalisis unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik dari karya sastra. Kegiatan membaca puisi dan berdeklamasi tidak diawali dengan kegiatan membaca karya sastra. Sementara itu, aktivitas drama dilakukan setelah siswa membaca naskah drama.

Manfaat pembelajaran sastra bagi siswa sudah sangat banyak dikemukakan para ahli sastra. Sayangnya, teori-teori yang membahas manfaat pembelajaran tersebut belum menyentuh tataran praktis. Teori-teori tersebut masih bertengger dengan kokoh yang pada saatnya nanti perlu diimplementasikan. Untuk mencapai tataran praktis, teori-teori tersebut harus dieksplorasi dan dianalisis ke arah terciptanya pembelajaran sastra yang estetik, pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kegiatan membaca dan mengapresiasi karya sastra dapat dikategorikan sebagai

pembelajaran yang telah mengembangkan aspek kognitif siswa. Namun, pengembangan aspek tersebut baru sebatas pengetahuan; dengan kata lain, kegiatan tersebut belum merambah tingkatan aplikasi, analisis, evaluasi, dan sintesis. Kegiatan membaca puisi, deklamasi, dan drama sudah termasuk dalam aspek psikomotor dan afeksi.

Sejak 2007, penulis telah meneliti dan mengembangkan pembelajaran sastra di program studi bahasa Inggris dengan mengangkat sastra daerah atau cerita rakyat yang diapresiasi secara tulisan dan lisan dengan mengolaborasikan respons pembaca dan symbol visual. Hasil-hasil penelitian tersebut merupakan upaya inovatif menciptakan pembelajaran sastra yang lebih kreatif dan inovatif. Kreativitas yang tercipta lewat pembelajaran sastra tersebut masih terbatas pada lingkup mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris FKIP Universitas Sriwijaya.

Hasil-hasil penelitian sastra yang mengolaborasikan respons pembaca dan simbol visual di atas dapat menghasilkan suatu industri kreatif melalui seni pertunjukan. Selama ini, wacana industri kreatif bidang seni dan sastra dibatasi pada drama, tarian, dan opera. Kenyataan ini didukung oleh sebuah studi pemetaan industri kreatif Indonesia versi Departemen Perdagangan RI berikut.

> Seni pertunjukan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

Bila hasil *mapping* tersebut dikaitkan dengan pendapat Purves, dkk. (1990) tentang dimensi simbol visual, maka kreativitas dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan tablo dan sosiogram merupakan kegiatan kreatif dalam seni pertunjukan.

Indonesia memiliki ribuan bahkan jutaan potensi produk kreatif yang sangat memungkinkan untuk dikembangkan. Nilai budaya bangsa (*cultural heritage*) seperti kain tapis, songket, batik, wayang, keris, kerajinan tangan, kuda lumping, pertunjukan rakyat dan berbagai seni budaya lainnya merupakan aset bangsa. Pertunjukan rakyat mendapatkan kesempatan dan menarik perhatian dunia internasional. Tiket pertunjukan cerita rakyat dari Sulawesi--*La Galigo*-- terjual habis di Singapura dan AS meski dalam waktu 30 hari. Contoh pertunjukan rakyat tersebut menjadikan penulis optimis terhadap seni pertunjukan yang dieksplorasi dari cerita-cerita rakyat atau sastra lokal. Dengan menggunakan berbagai dimensi simbol visual, penulis yakin seni pertunjukan masih memiliki nilai ekonomi yang menunjang industri kreatif. Seni pertunjukan yang penulis maksud dalam artikel ini merupakan upaya jurusan atau prodi pendidikan bahasa dalam mengangkat sastra lokal dengan mentransliterasikannya ke dalam simbol-simbol visual yang tepat menjadi tayangan atau pertunjukan langsung atau tidak langsung. Hal ini didukung oleh pernyataan Purves, dkk. (1990) berikut.

> *Literature and the arts exist in the curriculum as a means for students to learn to express their emotions, their thought, and their imaginations as they enter into the experiences of the works they read and transliterate those experiences into film, talk, silence, writing, drama, picture, or the like.*

Pertunjukan langsung dilakukan di atas pentas dan langsung disaksikan oleh penonton, sedangkan pertunjukan tidak langsung dapat ditonton lewat media video/televisi dengan menggunakan kepingan *compact disc (CD).* Namun, penulis sangat menyadari bahwa jurusan pendidikan bahasa menghasilkan lulusan yang berkompeten untuk menjadi pengajar di sekolah bukan menghasilkan lulusan yang mampu berkreasi (jurusan seni) untuk mendukung industri kreatif. Meskipun demikian, penulis optimis pada eksistensi seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra mampu menyokong industri kreatif seperti pertunjukan cerita rakyat Sulawesi yang mampu menghadirkan banyak penonton.

Berdasarkan paparan di atas, studi pemetaan (*mapping study*) tentang industri kreatif Indonesia yang dilakukan oleh Departemen Perdagangan RI menegaskan bahwa industri kreatif merupakan pilar utama dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif

yang memberikan dampak yang positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

PEMANFAATAN SIMBOL-SIMBOL VISUAL DALAM MENGAPRESIASI KARYA SASTRA

Konsep respons berdimensi simbol visual berawal dari kekhawatiran Purves, dkk. (1990:88) bahwa tidak mungkin mahasiswa dapat menyenangi dan mengkaji karya sastra seutuhnya apabila respons mereka dibatasi. Diilustrasikan bahwa siswa yang tidak mampu merespons secara verbal tetapi memiliki ide-ide brilian dalam merespons secara nonverbal seharusnya diberi perhatian lebih. Ia dapat mengeksplorasi makna dengan simbol-simbol visual untuk mencapai tujuan pembelajaran sastra. Dengan keunikannya, ia merespons karya sastra dengan bantuan gambar, sosiogram, dan sebagainya didorong untuk menceritakan kembali gambar yang dibuatnya ke dalam kata-kata. Purves, dkk. dalam buku mereka berjudul *How Porcupine Makes Love II* menggunakan istilah "*bridges to verbal responses"* untuk kegiatan siswa yang diawali dengan merespons secara nonverbal dan diakhiri dengan respons verbal. Ilustrasi tersebut merupakan upaya inovatif Purves, dkk. (1990) agar siswa tidak terperangkap di dalam kata-kata saat menggauli karya sastra. Dengan kata lain, simbol-simbol visual menjembatani siswa menuju penggunaan kata-kata sesuai dengan isi dari suatu karya sastra.

Dalam konteks yang lebih tinggi, simbol-simbol visual bukan hanya menjadi jembatan penghubung perasaan dan pikiran (dari abstrak menjadi nyata). Simbol-simbol tersebut dapat memvisualisasikan kata-kata yang tersurat dalam karya sastra sehingga membentuk performansi yang menarik. Misalnya, setelah membaca cerita rakyat *Legenda Pulau Kemaro*, mahasiswa dapat meresponsnya secara lisan dengan memanfaatkan simbol visual yang berhubungan dengan seni pertunjukan seperti menari, pantomim, dan menyanyi.

Merespons secara nonverbal (simbol visual) sudah cukup banyak dipublikasikan dalam bentuk buku-buku referensi pembelajaran sastra Inggris. Namun, hingga kini para pengajar belum dapat mengidentifikasi manfaat dari simbol-simbol visual dalam memaknai karya sastra. Collie dan Slater (1987:52) memperkenalkan berbagai tampilan visual dalam pembelajaran sastra di kelas-kelas bahasa. Menurut mereka tampilan visual tersebut sangat membantu mahasiswa memahami karya sastra. Hal ini tertuang dalam pernyataan mereka berikut, "*Visual prompts are extremely helpful to learners working their way through a long, and sometimes, complex work. They function as a constant reminder of the books various elements* (1987:52). Tampilan visual tersebut terdiri atas: (1) ringkasan bola salju (*snowball summaries*), (2) proses penggunaan potongan gambar (*montage*), dan (3) grafik. Ringkasan bola salju dalam dimensi visual Purves, dkk. mirip dengan sosiogram tetapi disusun dalam tabel. *Montage* sama dengan gambar atau foto (dimensi ilustrasi) yang menceritakan tentang kehidupan pengarang atau aspek-aspek dalam satu cerita (alur cerita, tokoh, dan latar).

Grafik menggambarkan tentang perkembangan alur cerita, tokoh cerita dan hubungan antar-tokoh serta latar cerita. Bagian ini sama dengan dimensi grafik yang memuat sosiogram, peta cerita, kartu, diagram, kartun, dan kaligrafi.

Sementara itu, Carter dan Long (1991:54) menawarkan media lain untuk mengapresiasi karya sastra seperti film, gambar, dan lagu (masih sangat jarang digunakan dalam pembelajaran sastra). Media tersebut menggeser paradigma lama: dari verbal menjadi nonverbal. Bertitik-tolak dari pembelajaran bahasa yang berpusat pada siswa, Carter dan Long (1991:24) mengemukakan hal berikut, "*A student-centered literature class is one which allows more exploration of the literary text by the learners and invites learners to develop their own responses and sensitivities.*" Mahasiswa diberi kebebasan untuk lebih mengeksplorasi karya sastra dengan mengembangkan respons-respons simbol visual dalam pembelajaran sastra yang *student centered*.

Ketika orang belajar bahasa, alat bantu utamanya adalah kata-kata dan teks bacaan. Kata-kata dan teks bacaan terdapat dalam karya sastra. Berkaitan dengan itu, McRae (1991:29) mengutarakan hal berikut.

> *A picture has been said to be something between a thing and a thought. Any kind of illustration or work of visual art__photograph, cartoon, painting, drawing, statue,*

> *even a building__is in some way a statement of its creator's intentions.*

Ia mengingatkan bahwa gambar merupakan sesuatu yang terletak di antara alat dan pikiran. Materi simbol-simbol seperti foto, kartun, lukisan, gambar, patung bahkan gedung dapat menjadi alat bantu yang fundamental dalam mengapresiasi karya sastra. Respons-respons tersebut termasuk dalam dimensi grafik dan ilustrasi.

Dalam kegiatan merespons karya sastra, Beach dan Marshall (1991:112) menawarkan beberapa bentuk merespons dengan menggunakan dimensi visual, yaitu (1) pemetaan (*mapping*) terdiri atas: *spider map* dan *tree map*, (2) diagram dan (3) grafik. Dalam pemetaan, mahasiswa secara visual memotret hubungan antara tokoh, peristiwa, tempat, dan gagasan. Begitu juga dengan penggunaan diagram dan grafik. Bentuk merespons yang ditawarkan mereka tergolong dalam dimensi visual yang pertama, dimensi grafik.

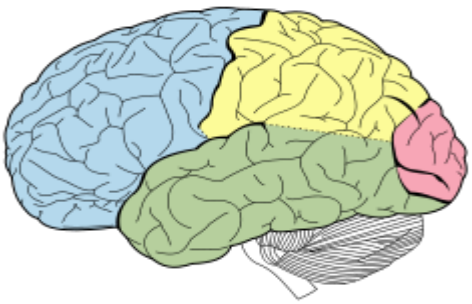
Berbeda dengan para *proponent* di atas, Tarigan (1995:98) memusatkan perhatiannya pada perilaku-perilaku nonverbal yang merupakan tanda-tanda respons seperti sikap dan ekspresi wajah yang termasuk dalam dimensi *performance arts* (dimensi yang ke empat) sebagai bentuk lain dari merespons karya sastra. Berdasarkan pengamatan Tarigan, para pengajar dan peneliti menyenangi respons demikian karena merupakan jendela-jendela mengenai respons mahasiswa terhadap seni dan sastra. Sejauh ini, respons simbol visual belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran sastra. Untuk merespons karya sastra secara verbal (kata-kata) saja, para pengajar masih sangat jarang melakukannya, apalagi merespons dengan bantuan simbol visual.

SENI PERTUNJUKAN MENUJU INDUSTRI KREATIF

Kreativitas sebagai sebuah proses mental dan sosial yang melibatkan munculnya ide-ide atau konsep-konsep baru, juga asosiasi-asosiasi baru mengenai gagasan yang kreatif antara ide dan konsep yang muncul. Tindakan penciptaan sesuatu yang baru merupakan sebuah konsep kreatif alternatif.

Kreativitas identik dengan inovasi. Inovasi merupakan proses memunculkan dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam konteks yang spesifik, sedangkan kreativitas digunakan untuk menunjukkan tindakan menghasilkan ide-ide, pendekatan-pendekatan atau aksi-aksi baru. Dalam konteks seni dan sastra, kreativitas lebih tepat digunakan dari inovasi. Inovasi lebih sesuai bila dikaitkan dengan hal-hal yang bermakna bisnis.

Dalam konteks seni dan sastra, kreativitas tidak dapat dipisahkan dari intelegensi. Berikut ini adalah gambar otak dimana posisi kreativitas.



bagian otak yang berwarna biru (bagian kiri) adalah tempat kreativitas menjalankan perannya.

Kinerja hasil bagian otak yang berwarna biru berkontribusi terhadap kreatifitas yang bersifat imajinatif yang dimiliki manusia sebagai *gifted* dari kreatornya. Meskipun demikian, kreatifitas dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang dapat dilatih.Thomas Alfa Edison membagi kreativitas atas 1% inspirasi dan 99% perspirasi (usaha). Hal ini bermakna bahwa kreatifitas tidak mutlak milik belahan otak kanan karena usaha melakukan sesuatu memerlukan peran otak kiri untuk menyusun rencana, mengatur strategi, dan menganalisis. Dengan kata lain, kreativitas dapat terwujud dengan usaha keras; sinergi otak kiri dan kanan menghasilkan karya dan penampakan keterampilan yang tinggi.

Bila kita telaah rantai produksi yang terjadi pada industri kreatif, dengan mudah terlihat bahwa pada dasarnya ada dua tahap utama. Pertama adalah menghasilkan kreativitas yaitu kemampuan seseorang atau kelompok untuk berimajinasi tentang sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain (dalam bentuk suatu rancangan atau konsep) dan yang kedua adalah mewujudkan nya dalam suatu produk atau kegiatan. Bagian kedua ini pada umumnya menjadi bagian dari kegiatan suatu industri tertentu.

Selanjutnya, industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (*UK DCMS Task Force 1998*). Industri kreatif dikelompokkan dalam 14 industri berikut: (1) Periklanan, (2) Arsitektur, (3) Pasar seni dan barang antic, (4) Kerajinan, (5) Desain, (6) Desain Fesyen, (7) Video, Film dan Fotografi, (8) Permainan interaktif, (9) Musik, (10) Seni Pertunjukan, (11) Penerbitan & Percetakan, (12) Layanan Komputer dan piranti lunak, (13) Televisi & radio, dan (14) Riset dan Pengembangan

Berdasarkan definisi tentang industri kreatif, seni pertunjukan menjadi satu industri kreatif meskipun baru menyumbang 0.15% bagi industri kreatif. Mengko (1998) mengutarakan hal berikut.

> Berbagai negara saat ini mulai menyadari potensi ekonomi yang dapat dipetik dari kreativitas yang dimiliki masyarakatnya. Kreativitas masyarakat yang telah menyatu dengan budaya dan alam setempat membentuk sesuatu yang unik bagi setiap negara. Kreativitas ini secara awam lebih dikenal dalam wujud beraneka ragam produk kriya (craft), pakaian, tari-tarian, dan seni pertunjukan (performance), film, animasi, komik, dan lain sebagainya. Kesemuanya ini membentuk suatu sektor yang saat ini populer dikenal sebagai industri-kreatif.

Dari berbagai pandangan yang muncul, sangat terlihat bahwa yang dimaksud dengan industri kreatif adalah industri yang nilai dari produk ataupun kegiatan yang dihasilkan lebih ditentukan oleh kreativitas penciptanya. Kreativitas dan kemampuan individu menjadi fokus utamanya, bahwa kreativitas dapat muncul pada siapa pun tanpa memandang umur atau golongan. Oleh karena itu, penting melakukan berbagai usaha untuk dapat menjaring dan menumbuhkan beraneka ragam kreativitas yang dimiliki masyarakat.

KEGIATAN APRESIASI SASTRA YANG KREATIF DAN INOVATIF DALAM PENCIPTAAN SENI PERTUNJUKAN UNTUK MENDUKUNG INDUSTRI KREATIF

Kreativitas adalah hasil dari proses-proses kognitif yang sama sebagai intelegensi, yang hanya ditentukan sebagai kreativitas dalam hal konsekuensi ketika hasil proses kognitif menghasilkan suatu tulisan (novel misalnya). Kreativitas yang dimaksud dalam artikel ini merupakan hasil proses kognitif dengan menciptakan pembelajaran sastra yang berbasis seni pertunjukan yang diawali dengan membaca karya sastra lokal, mendiskusikan isi respons tersebut dalam forum, mengapresiasi secara nonverbal (menciptakan seni pertunjukan berupa pantomim, tarian, dan tablo), merekam aktivitas diskusi dan kreativitas seni pertunjukan, serta mendokumentasikan hasil kreativitas tersebut dalam laman internet dan dalam bentuk CD.

Di samping kreativitas seni pertunjukan dari dimensi ke empat simbol visual, artikel ini menawarkan dimensi lain dari simbol visual dalam bentuk sosiogram. Sosiogram merupakan hubungan antar tokoh cerita yang digambarkan sama seperti teknik *webbing*, *brainstorming*, atau peta pikiran (*mind mapping*) yang diciptakan secara kreatif dan diperagakan oleh mahasiswa.

Seni pertunjukan yang selama ini dipentaskan sudah cukup kreatif dengan mengangkat cerita-cerita rakyat melalui pertunjukan drama, ludruk (Jawa Timur), dan dul muluk (Palembang). Namun seni pertunjukan yang digagas dari perpaduan teori-teori dalam pembelajaran sastra belum pernah dilakukan bahkan dieksperimenkan dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan paparan terdahulu, kolaborasi antara respons pembaca dan respons simbol visual dalam pembelajaran sastra dapat menciptakan suatu bentuk seni pertunjukan kreatif sebagai menifestasi dari kegiatan apresiasi sastra. Kreativitas seni pertunjukan sastra lokal atau cerita rakyat yang dapat dibangun dari teori-teori respons tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa membaca satu cerita rakyat.
2. Mahasiswa dibagi atas kelompok pelakon, kelompok penonton, dan seorang moderator.
3. Mahasiswa pelakon menyampaikan ringkasan isi cerita secara monolog, moderator meminta kelompok penonton untuk mendiskusikan isi cerita dengan meresponsnya menggunakan respons pembaca.
4. Mahasiswa mendiskusikan isi cerita.
5. Mahasiswa pelakon memeragakan tablo, moderator meminta mahasiswa penonton untuk menebak peragaan tablo.
6. Mahasiswa penonton berdebat dan mengungkapkan pendapatnya tentang bagian dari isi cerita yang sedang dipertunjukkan.
7. Mahasiswa pelakon dan penonton bersinergi membuat pertunjukan yang mengolaborasikan antara sosiogram dan tablo dengan membuat kartu yang cukup besar dan dituliskan nama tokoh cerita.

SIMPULAN

Jurusan atau prodi pendidikan bahasa harus mampu berperan dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan industri kreatif di Indonesia. Seni pertunjukan yang merupakan salah satu aktivitas dalam pembelajaran sastra dapat berkontribusi positif sebagai penyokong industri kreatif apabila jurusan atau prodi pendidikan bahasa mau mengeksplorasi dan memanfaatkan dimensi simbol-simbol visual dan mentransliterasikan cerita-cerita rakyat atau sastra lokal dengan mengkreasikan berbagai simbol visual sehingga menjadi pertunjukan yang mampu menyita perhatian. Meskipun seni pertunjukan belum memberikan kontribusi yang besar bagi industri kreatif, ia telah berkiprah dan perlu dikembangkan dengan mensinergikan berbagai unsur terkait.

DAFTAR RUJUKAN

Beach, R. W., & Marshall, D. J. (1991). *Teaching literature in the secondary school.* New York, NY: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Carter, R., & Long, M. N. (1991). *Teaching literature*. New York, NY: Longman, Inc.

Media Indonesia. Industri Kreatif Indonesia DepDag RI. Diakses dari http://industrikreatif-depdag.blogspot.com/. pada tanggal 7 April 2008.

Matlin, M. (1994). *Cognition* (3rd Ed.). New York, NY: Holt, Rinehart, and Winston, Inc.

Mengko, R. K. W. (2008). *Membangun industri kreatif Indonesia*. *Diakses dari* http://www.ristek.go.id. Pada 11 Mei 2008.

Rudy, R. I. (2001). Literature instruction in EFL classrooms: An ethnographic study of promoting students' literary appreciation and language skills at the English Department of UPI Bandung. *Tesis*. PPS UPI Bandung.

Rudy, R. I. (2005). Keefektifan model respons pembaca dan simbol visual dalam pembelajaran sastra di SD. Makalah. Dipresentasikan *dalam Konferensi*

Internasional Himpunan Sarjana-Kesusasteraan Indonesia (HISKI) ke-16 di Palembang, 18-21 Agustus 2005.