

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Media

1. Pengertian Media

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’(Arsyad, 2011: 3).

Arsyad (2011: 4) juga mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Jadi *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa *media pembelajaran* adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Secara leksikon, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya. Di sisi lain, media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat beroleh pengetahuan atau menciptakan pengetahuan, kecakapan, dan sikap. Di dalam perkembangan terkini,

media biasanya lebih disederhanakan lagi ke dalam dua dikotomi, yakni perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Contoh perangkat keras adalah radio, televisi, *overhead projector*, LCD, komputer, manusia, tanah, air, udara, tanaman, binatang, dan sebagainya. Contoh perangkat lunak adalah segala informasi dalam pemrograman komputer, *e-learning*, *e-book*, film, sandiwara, diagram, bagan, grafik, rekaman dan sebagainya (Suryaman, 2009: 103). Selain itu, Sudjana & Rivai (2010: 1) juga mengemukakan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Selanjutnya, Arsyad (2009: 6) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam setiap batasan tentang media, yaitu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa;
- b. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio;
- c. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas;
- d. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran;
- e. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, ohp), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radi tape/kaset, *videorecorder*);
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan uraian tentang media yang disampaikan di atas, dapat diketahui bahwa media adalah seperangkat alat yang digunakan untuk

membantu dan memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

2. Klasifikasi Media

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011: 29).

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Penyajian melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui *audio-visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai *computer-assisted intruction*

(pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara tahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajarisebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

Teknologi gabungan adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang bersolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*), perangkat keras untuk bergabung dalam suatu jaringan, dan sistem audio.

Menurut Suryaman (2010: 116), jika disederhanakan terdapat klasifikasi media pembelajaran. Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan ke dalam media auditif, visual dan audiovisual. Dari segi jangkauannya, ada media radio dan televisi serta film slide, film, dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam media proyeksi dan bukan proyeksi.

Menurut Sudjana & Rivai (2010: 3), ada beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.

Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film trips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, *penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (via Arsyad, 2011: 33-35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan teknologi mutakhir.

Pilihan Media Tradisional terdiri dari: (1) visual diam yang diproyeksikan, contohnya adalah proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *sliders*, dan *filmstrips*; (2) visual yang tak diproyeksikan, contohnya adalah gambar, poster, foto, *charts*, grafik, dan diagram; (3) audio, contohnya rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*; (4) penyajian multimedia, contohnya slide plus suara dan *multi-image*; (5) visual dinamis yang diproyeksikan, contohnya film, televisi, dan video; (6) cetak, contohnya buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*); (7) permainan, contohnya teka-teki, simulasi dan permainan papan; (8) realia, contohnya model, *specimen* (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).

Pilihan Media Teknologi Mutakhir terdiri dari: (1) media berbasis telekomunikasi, contohnya telekonfren dan kuliah jarak jauh; (2) media berbasis mikroprosesor, contohnya *computer assisted intruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video)disc*.

Kemp & Dayton (via Arsyad, 2011: 37) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan; (2) media pajang; (3) *overhead transparencies*; (4) rekaman *audiotape*; (5) seri slide dan film strips; (6) penyajian *multi-image*; (7) rekaman video dan film hidup; dan (8) computer.

B. Materi Film Pendek

1. Film Pendek

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen. Menurut Arsyad (2011: 49), film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif lebih murah dari film cerita panjang, film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film cerita panjang (Cahyono, 2012).

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen. Sebagai sebuah media ekspresi, film pendek selalu termarginalisasi dari sudut pandang pemirsa, karena tidak mendapatkan media distribusi dan eksibisi yang pantas seperti yang didapatkan cerpen di dunia sastra (Cahyono, 2009).

Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah 50 menit (Derek Hill dalam Gotot Prakosa, 1997) .

Meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensi. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema (Cahyono, 2009).

Film pendek merupakan film dengan durasi pendek antara 1 menit – 30 menit, menurut standar festival internasional. Jenis-jenis film pendek itu antara lain sebagai berikut.

a. Film Pendek Eksperimental

Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau ujicoba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

b. Film Pendek Komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan, contoh : iklan, profil perusahaan (company profile).

c. Film Pendek Layanan Masyarakat (*Public Service*).

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat. Biasanya ditayangkan di media massa (televisi). Contoh : untuk penyuluhan bahaya narkoba, disiplin lalu lintas dan sebagainya.

d. Film Pendek Entertainment / Hiburan

Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya. contoh : Mr. Bean, kartun, dan sebagainya. (Cahyono, 2012)

2. Film Pendek sebagai Bahan Pengajaran Menulis Cerpen

Media film pada umumnya digunakan digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2011: 49).

Film pendek memiliki durasi pendek, yaitu antara 1 - 30 menit. Dengan durasi yang singkat, guru dengan leluasa dapat menyesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Pembelajaran cerpen dengan media film pendek, menjadikan siswa memiliki cukup banyak waktu untuk menuliskan hasil yang mereka pahami dari film dalam bentuk tulisan cerpen.

C. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang dalam ruang lingkup pendidikan. Sumardjo (2012: 75) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisi gagasan. Banyak yang melakukannya secara spontan, tetapi juga ada yang berkali-kali mengadakan koreksi dan penulisan kembali. Menulis memiliki pengertian sebagai berikut : (1) proses mengabadikan bahasa dengan tanda-tanda grafis; (2) representasi dari kegiatan-kegiatan ekspresi bahasa; (3) kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan;*to put down the graphic symbols that represent a language one understands, so that other can read these graphic representation.* (Isakandarwassid dan Sunendar, 2018: 292) (4). *to put down the graphic symbols that represent a language one understands, so that other can read these graphic representation.* (Isakandarwassid danSunendar, 2018: 292).

Menurut Sabarti Akhadiah, dkk (2013: 9), menulis : (1) merupakan suatu bentuk komunikasi; (2) merupakan suatu proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang gagasan yang akan disampaikan; (3)

adalah bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap; dalam tulisan tidak terdapat intonasi ekspresi wajah, gerakan fisik, serta situasi yang menyertai percakapan; (4) merupakan suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan “alat-alat” penjas serta aturan ejaan dan tanda baca; (5) merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses melahirkan gagasan atau pikiran dalam bentuk tulisan.

2. Proses Kreatif Menulis

Proses kreatif menulis memerlukan persiapan tentang apa yang akan ditulis. Segala pemikiran dan ide, disimpan dahulu untuk dipikirkan matang-matang, menunggu waktu yang tepat untuk menuliskannya. Pemikiran tersebut dikembangkan dan tuliskanlah semua ide dan apa yang telah dipikirkan tanpa adanya batasan untuk menuliskannya. Setelah tulisan jadi, tulisan tersebut direvisi kembali. Sumardjo (2012: 75-78) mengemukakan bahwa pada dasarnya terdapat lima tahap proses kreatif menulis. *Pertama*, adalah tahap persiapan. Dalam tahap ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya. Apa yang akan ditulis adalah munculnya gagasan, isi tulisan. Sedang bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk tulisannya. Soal bentuk tulisan inilah yang menentukan syarat teknik penulisan. Gagasan itu akan ditulis dalam bentuk artikel atau esai, atau dalam bentuk cerpen, atau dalam bentuk yang lain. Dengan demikian, yang pertama muncul adalah sang penulis telah mengetahui apa yang akan dituliskannya dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan seperti ini memperkuat si penulis untuk segera memulainya atau mungkin juga masih diendapkannya

Kedua, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpannya dan dipikirkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk menuliskannya. Selama masa pengendapan ini

biasanya konsentrasi penulis hanya pada gagasan itu saja. Dia akan selalu memikirkan dan mematangkan gagasannya.

Ketiga, saat inspirasi. Inilah saat kapan bayi gagasan di bawah sadarsudah mendepak-depakkan kakinya ingin keluar, ingin dilahirkan. Datang saat ini tiba-tiba saja. Inilah saat “Eureka” yaitu saat yang tiba-tiba seluruh gagasan menemukan bentuknya yang amat ideal. Gagasan dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu. Ada desakan yang kuat untuk segera menulis dan tak bisa ditunggu-tunggu lagi. Kalau saat inspirasi ini dibiarkan lewat, biasanya bayi gagasan ini akaa mati sebelum lahir. Gairah menuliskannya lama-lama akan mati. Gagasan itu sendiri sudah tidak menjadi obsesi lagi. Tahap inspirasi memang tahap yang menggelisahkan.

Keempat, tahap penulisan. Kalau tahap inspirasi telah muncul makasegeralah lari ke mesin tulis atau komputer atau ambil bolpoin dan segera menulis. Keluarkan segala hasil inkubasi selama ini. Tuangkan semua gagasan yang baik atau kurang baik, muntahkan semuanya tanpa sisa dalam bentuk tulisan yang direncanakannya. Jangan pikirkan mengontrol diri dulu. Jangan menilai mutu tulisan dahulu. Rasio belum boleh bekerja dulu. Bawah sadar dan kesadaran dituliskan dengan gairah besar. Hasilnya masih suatu karya kasar, masih sebuah draft belaka. Spontanitas amat penting di sini.

Kelima, adalah tahap revisi. Setelah “melahirkan” bayi gagasan di dunianya ini berupa tulisan, maka istirahatkanlah jiwa dan badan. Biarkan tulisan masuk laci. Kalau saat dramatis melahirkan telah usai dan otot-otot tidak kaku lagi, maka bukalah laci dan baca kembali hasil tulisan kasar dulu itu. Periksalah dan nilailah berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang anda miliki. Buang bagian yang dinalar tidak perlu, tambahkan yang mungkin perlu ditambahkan. Pindahkan bagian atas ke tengah atau ke bawah. Potong, tambal dan jahit kembali bedasarkan rasio, nalar, pola bentuk yang telah diapresiasi dengan baik. Di sinilah disiplin diri sebagai penulis diuji. Ia harus mau mengulangi menuliskannya kembali. Inilah bentuk tulisan terakhir yang dirasa telah mendekati bentuk

ideal dari penulisan. Apabila dirasa sudah mantap, boleh diminta orang lain untuk membacanya. Kritik dari orang lain dapat dijadikan sebagai bahan penilaian.

Proses kreatif menulis memerlukan persiapan tentang apa yang akan ditulis. Segala pemikiran dan ide, disimpan dahulu untuk dipikirkan matang-matang, menunggu waktu yang tepat untuk menuliskannya. Pemikiran tersebut dikembangkan dan tuliskanlah semua ide dan apa yang telah dipikirkan tanpa adanya batasan untuk menuliskannya. Setelah tulisan jadi, tulisan tersebut direvisi kembali.

3. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek. Ada yang mengatakan bahwa cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan semangat dalam diri pembaca. Dengan kata lain, sebuah kesan tinggal dapat diperoleh dalam sebuah cerpen dalam sekali baca.

Cerpen adalah suatu cerita yang pendek dan hanya melukiskan sebagian dari kejadian dalam kehidupan yang luas. Pengertian cerpen adalah bentuk prosa yang pendek yang paling sederhana merupakan karya fiksi, dengan efek satu-satunya kesan impression jadi mengungkap satu dari kehidupan saja, bukan berarti terdiri dari satu halaman saja, tetapi bisa sampai beberapa halaman. Kata pendek dalam batasan ini tidak jelas ukurannya (Sariana, 2016:482). Sedangkan menurut (Bagtayan, 2018:1) Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novella dan novel. Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja.

Cerpen salah satu bentuk karya sastra yang paling banyak digemari dalam dunia kesusastraan Indonesia sesudah Perang Dunia Kedua. Dalam hal ini, cerpen tidak saja digemari oleh para pengarang dengan tulisannya yang sependek itu bisa mengutarakan kandungan pikiran yang selama duapuluh atau tigapuluh tahun sebelumnya mesti dilahirkan dalam sebuah roman. Para pembaca yang ingin menikmati hasil sastra tidak perlu mengorbankan waktu terlalu banyak untuk membacanya. Sehubungan dengan hal ini, pembaca dalam beberapa bagian saja, kurang lebih selama satu jam sudah dapat menikmati sebuah cerpen Rosidi (Fanani, 2016:284).

Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu ganre sastra bentuk prosa. Nugraha Notosusanto (Santosa, 2010:2) menyatakan bahwa cerpen adalah cerita yang panjangnya sekitar 5000 kata atau bila diketik kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap. Kesimpulan itu memberikan kemungkinan bahwa cerpen sebagai jenis sastra yang khusus dapat dibaca sekali duduk dalam waktu satu atau dua jam. Cerpen sebagai suatu jenis sastra memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri yang jelas pada sebuah cerpen adalah pendek, padat, dan selesai Stanton (Santosa, 2012:2). Sedangkan menurut Satyagraha Hoerip (Suyitno, 2013:44) mengungkapkan cerita pendek adalah karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian daripada kejadian-kejadian itu sendiri satu persatu. Apa yang terjadi di dalamnya lazim merupakan suatu pengalaman atau penjelajahan. Dan reaksi mental itulah yang pada hakekatnya di sebut jiwa cerpen.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita yang panjangnya kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap, padat, lengkap, ada kesatuan, mengandung satu efek dan selesai.

4. Unsur-unsur Cerpen

a. Tema

Tema berasal dari kata *tithnai* (bahasa Yunani) yang berarti menempatkan, meletakkan. Jadi, menurut artikatanya “tema” berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan Gory Keraf (Santosa, 2011:2). Tema merupakan gagasan dasar umum yang

menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantic dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan Hartoko dan Rahmanto (Santosa, 2011:2). Pada prinsipnya, tema disebut jua sebagai ide sentral atau makna sentral suatu cerita. Tema merupakan jiwa cerita itu Stanton (Santosa, 2010:3). Dalam suatu cerita, tema sudah mencakup sekaligus, meskipun sering kali antara keduanya sulit dipisahkan secara tajam.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau gagasan sentral pada sebuah cerita atau karya sastra.

b. Tokoh

Pada dasarnya tokoh dibagi menjadi dua jenis yaitu tokoh utama atau tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh utama senantiasa relevan dalam setiap peristiwa di dalam suatu cerita Stanton (Santosa, 2010:7). Sedangkan menurut Abrams (Santosa,2011:3) memaparkan tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembaca dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dibedakan menjadi:

1) Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam prosa yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

2) Tokoh tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak sentral kedudukannya dalam cerita tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung tokoh utama.

3) Tokoh protagonist

Tokoh protagonist adalah tokoh yang memegang peranan pimpinan dalam cerita. Tokoh ini ialah tokoh yang menampilkan sesuatu sesuai dengan pandangan kita, harapan-harapan kita, dan merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita.

4) Tokoh antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh penentang dari tokoh protagonist sehingga menyebabkan konflik dan ketegangan.

c. Alur(*plot*)

Alur (*plot*) merupakan unsur fiksi yang penting. Stanton (Santosa, 2011:5-6) mengemukakan plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Tasrif (Santosa, 2011:6) membedakan tahapan plot menjadi lima bagian, yaitu:

1) Tahap *situation* (penyituasian)

Tahap ini berisi pelukisan dan pengenalan situasi (latar) dan tokoh cerita.

2) Tahap *generating circumstances* (pemunculan konflik)

Tahap ini berisi masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan.

3) Tahap *rising action* (peningkatan konflik)

Tahap ini berarti konflik yang dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang.

4) Tahap *climax* (klimaks)

Tahap ini berisi konflik atau pertentangan yang terjadi pada tokoh cerita ketika mencapai titik puncak.

5) Tahap *denouement* (penyesuaian)

Tahap ini berisi penyesuaian dari konflik yang sedang terjadi.

Berdasarkan kriteria urutan waktu, alur atau plot dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Plot lurus (plot maju atau plot progresif)

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, peristiwa pertama diikuti peristiwa selanjutnya atau ceritanya runtut dimulai dari tahap awal sampai tahap akhir.

2) Plot sorot-balik (plot flash back atau plot regresif)

Plot ini berisis peristiwa-peristiwa yang dikisahkan tidak kronologis (tidak runtut ceritanya).

3) Plot campuran.

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa gabungan dari plot progresif dan plot regresif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alur (plot) adalah urutan peristiwa dalam suatu karya sastra yang menyebabkan terjadinya peristiwa lain sehingga terbentuk sebuah cerita.

d. Latar (*setting*)

Dalam sebuah cerita, latar dapat dikategorikan menjadi latar sosial, tempat atau geografis, latar waktu atau historis Abrams (Santosa, 2010: 11). Menurut Hudson (Santosa, 2010:11) membagi latar menjadi latar sosial dan latar material. Sedangkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:7) membedakan latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu:

1) Latar tempat (menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya sastra, seperti: desa, sungai, jalan, hutan, dan lain-lain).

2) Latar waktu (menyaran pada “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya sastra misalnya tahun, musim, hari, dan jam).

3) Latar sosial (menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra, misalnya kebiasaan hidup, adat

istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar (*setting*) adalah suatu lingkungan atau tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam karya sastra yang meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang atau pusat pengisahan merupakan titik pandang dari sudut mana cerita itu dikisahkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:8). Ada dua metode penceritaan dalam pusat pengisahan yaitu: 1) metode aku, yakni aku bercerita tentang dirinya sendiri (aku kadang oleh pembaca diidentitikan dengan pengarangnya); dan 2) metode diaan, artinya pengarang tidak tampak hadir dalam cerita tetapi dia berkedudukan sebagai yang serba tau, cerita yang dikisahkan adalah cerita mereka.

f. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang terhadap pembaca. Seorang penulis memulai karya tulisnya bermaksud menyampaikan pesan yang bisa dijadikan tuntunan oleh pembacanya.

D. Cerita Pendek

1. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Berikut adalah cara membuat / menulis teks cerpen :

b. Memilih topik atau tema

Anda dapat memilih tema apapun juga sesuai keinginan yang dikehendaki. Tema dalam cerpen sangatlah banyak, tidak susah bingung untuk mencari sebuah tema. Contoh tema tersebut yakni tema percintaan, misteri, pendidikan, persahabatan, sosial, dan lain sebagainya. Tanpa sebuah tema, memproduksi teks cerpen menjadi jauh lebih susah dari apa yang dibayangkan. Yang seharusnya jadi

dalam 2 jam, malah baru jadi 6 jam kemudian karena kebingungan menentukan fokus cerita.

c. Tentukan jenis cerpen dan target bacanya

Menentukan jenis cerpen seperti cerpen horor, drama, religi, romantis, tragis, misteri, drama komedi, komedi romantis, biografi, dan lain sebagainya. Menentukan jenis cerpen akan lebih memfokuskan cerita pada gaya bahasa yang lebih mengena. Misalnya jika Anda ingin membuat cerpen jenis horor, maka buatlah sesuatu yang terkesan menakutkan dan mencekam. Hal-hal absurd dan aneh lebih ditonjolkan agar terkesan benar-benar horor. Intinya jangan tanggung-tanggung menulis cerpen sesuai jenis yang akan di buat.

Target baca penting dalam hal ini. Buatlah kesan cerpen secara menarik untuk memikat target baca, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, atau segala umur. Target baca harus jelas, jangan dipadukan dengan yang lainnya. Cerpen anak-anak tentu tidak sama dengan cerpen dewasa, cerpen remaja juga tidak sama dengan cerpen dewasa.

d. Menentukan tokoh-tokoh

Persiapkan tokoh-tokoh yang akan dibuat dalam cerpen dengan matang. Tokoh ini meliputi tokoh utama dan tokoh sampingan. Nama-nama tokoh juga harus sesuai dengan cerpen.

e. Menganalisis watak tokoh

Watak tokoh atau penokohan dapat dibuat sesuai dengan cerita yang akan dibuat. Penokohan ini dapat digambarkan dari paparan langsung maupun tidak langsung. Paparan langsung misalnya dialog antar tokoh, pikiran tokoh, dan penggambaran fisik tokoh. Anda dapat membuat sebuah watak jika Anda memang sudah benar-benar memahami cerpen apa yang akan dibuat.

f. Menulis garis besar cerita

Garis besar cerita meliputi apa-apa saja yang akan terjadi, konflik yang akan terjadi serta penyelesaian. Buatlah garis besar cerita

dengan singkat, padat dan jelas serta harus memperhatikan berbagai kejadian yang akan muncul.

g. Menentukan alur

Tentukan alur cerita secara tepat dan baik sehingga memberi kesan mendalam bagi pembaca. Perlu diketahui, alur ada 3 yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran. Ketiganya memiliki tahapan yaitu :

- 1) Perkenalan
- 2) Penanjakkan
- 3) Klimaks
- 4) Puncak klimaks
- 5) Penyelesaian / anti klimaks

Tahapan tersebut harus benar-benar diperhatikan agar alur menjadi baik dan menarik.

h. Menentukan latar cerita

Di mana cerita terjadi ? kapan terjadinya ? bagaimana suasananya ? tentukan kesemuanya dengan jelas. Dapat digambarkan secara langsung maupun tidak langsung.

i. Memilih gaya penceritaan atau sudut pandang

Untuk menulis cerpen, perlu adanya sudut pandang yang jelas. Sudut pandang ini terdiri dari 2 macam, yaitu sudut pandang pertama dan ketiga. Untuk penggunaan sudut pandang itu sendiri, sudut pandang ada 4 yaitu :

- 1) Orang pertama sebagai pelaku utama.
- 2) Orang pertama sebagai pelaku sampingan.
- 3) Orang ketiga serba tahu.
- 4) Orang ketiga sebagai pengamat.

2. Manfaat Menulis

Secara umum dengan menulis Anda melakukan kegiatan berikut

- a. Anda terpaksa mencari sumber informasi tentang topik tersebut. Wawasan Anda tentang topik itu bertambah luas dan dalam.

- b. Untuk menulis tentang sesuatu Anda terpaksa belajar tentang sesuatu itu serta berpikir/bernalar. Anda mengumpulkan fakta yang menghubungkan-hubungkan, serta menarik kesimpulan.
- c. Menulis berarti menyusun gagasan secara runtut dan sistematis. Dengan demikian, Anda menjelaskan sesuatu sesuatu yang semula masih samar bagi diri Anda.
- d. Jika Anda menulis, Anda menuangkan gagasan Anda ke atas kertas, sehingga ada jarak antara gagasan Anda dengan gagasan itu. Dengan demikian, Anda akan lebih mudah dalam menilai gagasan itu.
- e. Dengan menuliskan permasalahan di atas kertas, Anda lebih mudah memecahkannya.
- f. Tugas menulis mengenai suatu topik memaksa Anda belajar secara aktif.
- g. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan Anda berpikir dan berbahasa secara tertib (Sabarti Akhadiah, dkk, 2013: 11).

Banyak hal yang bisa didapatkan dari menulis. Kegiatan menulis akan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan seseorang. Menulis dapat menjelaskan sesuatu hal yang masih samar-samar. Selain itu, melatih kita untuk berpikir nalar dan memudahkan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan tentunya masih banyak lagi manfaat yang bisa kita dapatkan dari menulis.

3. Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Pembaca merupakan penentu tentang baik buruknya suatu tulisan. Tulisan menarik atau tidak tergantung pada respon dari pembaca. Kinoyan (2016), menyebutkan untuk membangun cerita yang baik harus memiliki struktur cerita yang menarik, yaitu: (1) pembukaan, hal terpenting yang harus dilakukan di pembukaan adalah membuat pembaca tertarik untuk membaca cerita seterusnya, tidak bertele-tele, dan mengenalkan tokoh utama dan permasalahannya; (2) inti cerita, dalam inti cerita seolah-olah pembaca yang dibawa terlihat dengan suasana yang dibangun dalam cerita; (3) penutup, penutup sebaiknya tidak pernah

dibayangkan oleh pembaca sebelumnya atau jika sudah terbayang, harus dengan cara-cara yang unik sehingga berkesan kepada pembaca.

Pada intinya, cerita yang baik adalah cerita yang selalu membuat penasaran pembaca. Pembaca menjadi selalu ingin tahu kelanjutan dari isi cerita. Oleh karena itu, suatu tulisan dianggap baik jika tulisan tersebut dapat menarik perhatian pembaca.

E. Penelitian Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran menulis cerpen pernah dilakukan oleh Prapti Dwi Nurcahyani dengan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Media Video Klip Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantan. Kesimpulan dalam penelitian tersebut, media video klip efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama menggunakan media yang mengajak siswa untuk menulis cerpen sesuai dengan yang dilihat, sehingga pembelajaran cerpen akan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavian Muning Sayekti, dengan judul Efektivitas Feature Kemanusiaan Koran Tempo Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas SMA Negeri 1 Siantan. Kesimpulan dalam penelitian tersebut bahwa media pembelajaran feature kemanusiaan yang diberikan, mampu memberikan inspirasi siswa baik dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerpen yang meliputi judul, konflik, tokoh, latar, dan penyelesaian masalah. Karya-karya siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa feature kemanusiaan nampak lebih terstruktur, baik dalam hal pemunculan ide mulai dari ide cerita, judul, dan logika berpikir maupun struktur cerpen. Dalam penelitian ini juga akan meneliti bagaimana media “film pendek” dapat memberikan inspirasi bagi siswa, baik dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerpen.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian Sugiyono (2012: 64). Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan Media Film Pendek pada siswa kelas XI SMA Maniamas Ngabang Kabupaten Landak dapat meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen siswa.

Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur sebagai berikut :
Hasil belajar : 75% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. (akan lebih baik apabila indikator kinerja mengacu kepada pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran. Proses belajar: 75% siswa aktif dalam pembelajaran. Proses belajar: 75% Proses Pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan perencanaan.